TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año III Número 26 - 350 PTAS

Novedades :
- FATAL FURY SPECIAL CD
- SKELETON KREW
- THEME PARK
- THE PUNISHER
- GOLF 36 HOLES

Cómo llegar al final de:
SONIC & KNUCKLES





SegaSaturn inicia su imparable carrera hacia el éxito

DAYTONA U.S.A.

TODOSEGA
Nº 26. Año 3. Mayo 1995

sumario



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección**: Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación**: Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993

El Buzón TodoSega **6**
Todo el mundo se queja del abandono que sufre la Master.

Sega en Vivo **8**
Una nueva edición del ECTS londinense se abre camino en las páginas de noticias de TodoSega. Brevemente, te hablamos de una nueva distribuidora se videojuegos para nuestro país, CIC video, y todas sus novedades.

Locos por el Mega CD **16**
Avalancha de títulos para compacto: «Keio», «Dungeon Master II»...

Planeta Saturno **18**
Este mes os mostramos cómo será «Daytona USA» para Saturn, sin duda alguna, la conversión de recreativa más esperada del momento.

42

Fatal Fury Special CD Un clásico de los arcades, en Mega CD

JVC ha programado la coversión de «Fatal Fury Special» para CD. Sus 16 luchadores prometen recrear con fidelidad la máquina original.

Theme Park 32
The Punisher 36
Skeleton Krue 38
Golf 36 Holes 40
Fatal Fury Special 42
Warlock 44
Spiderman 46
Toughman Contest 47
Los Pitufos 48
Super Columns 49
Breves 50
Speedy Gonzales 52



Previews 26

Él es la ley, y así se lo va a hacer ver a la consola Mega Drive cuando llegue, allá por Junio. Es un títulos procedente del mundo cinematográfico y se llamará «Judge Dredd». Pero también tenemos previews de 32X: «Stellar Assault» y «MotherBase». Sin olvidar los cartuchos de las dos páginas de Minipreviews.



Novedades 32

«Theme Park» se ha llevado el honor de ser el mejor de los juegos de este mes. Su 92% así lo atestigua. Otros, como «The Punisher», también han pasado por nuestras páginas. Estamos hablando de «Warlock», «Fatal Fury Special CD»... y, sin que siente precedente, varias novedades para 8 bits: «Pitufos» y «Super Columns» GG y «Speedy» MS.



Lo + Sega 54

Enviadnos vuestras listas, esperamos vuestra contribución.

Sega & Rol 58

Seguimos con el destripe de «Soleil» y nuestro habitual consultorio.

Graffiti 62

Volvemos a repetir con dos páginas, pero el regalo mola mucho.

Mr. Q 64

Próximamente, nuestro amigo recibirá un pequeño cambio de look.

Guías de juego 68

En 5 páginas acabamos con «Sonic & Knuckles». En una menos os espera «Dynamite Headdy» y su segunda parte.

Los mejores trucos 78

Tenemos trucos para todos los sistemas ¡y los vendemos baratos!

Segunda mano 82

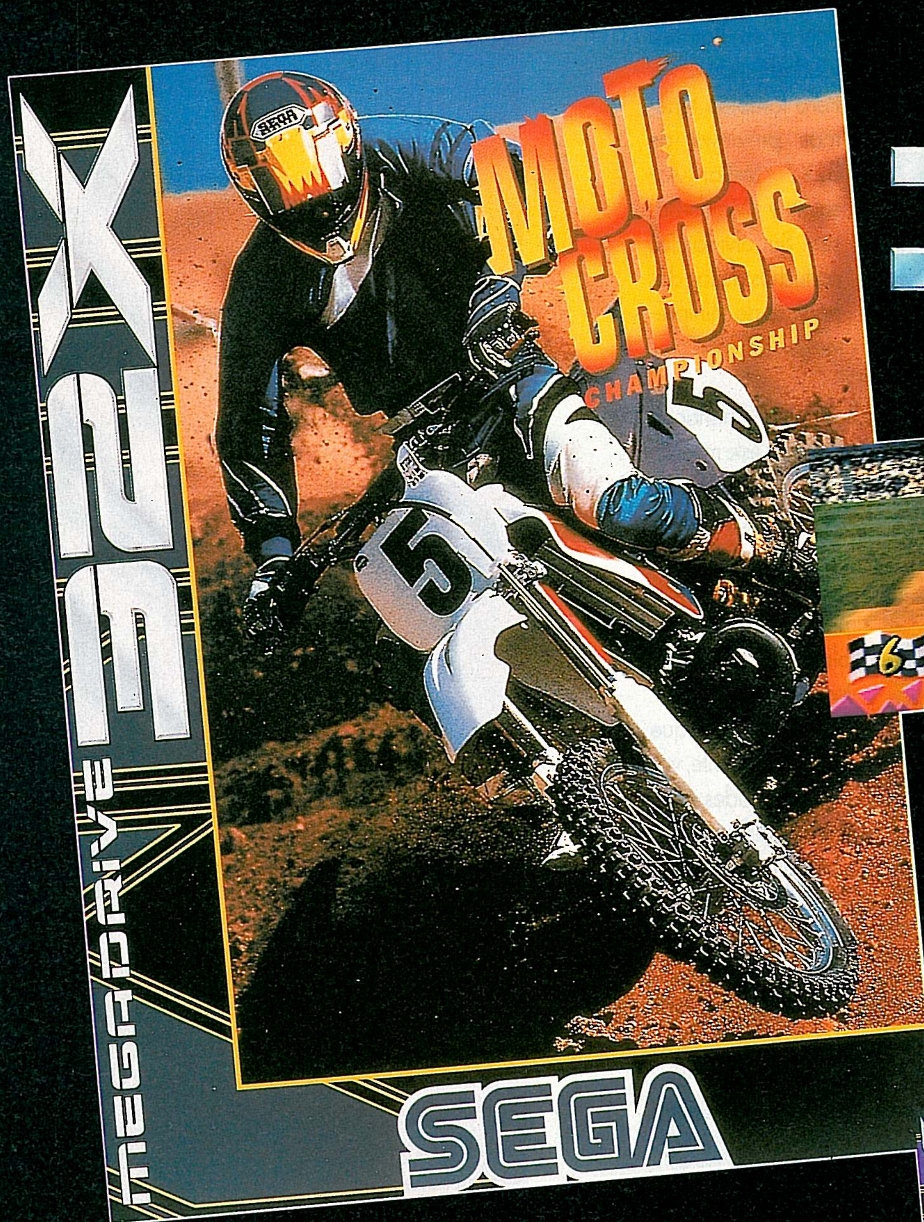
¡Cómo! ¡Aún no has conseguido vender tu cartucho! !Escribe de nuevo!

Editorial

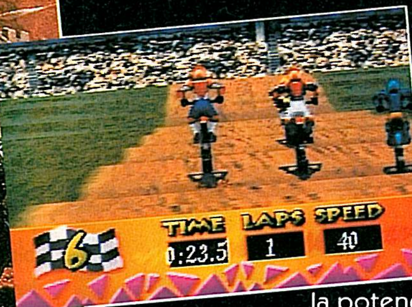
¿Qué ocurre con MD 32X?

Es la pregunta que flotaba en el ambiente del último ECTS y que nosotros no cesábamos de repetir a todas las compañías. La cuestión principal es que, por mucho que Sega se empeñe en convencernos de lo contrario, MD 32X es una máquina con un futuro incierto. Han pasado 5 meses desde su puesta a la venta en nuestro país y actualmente no hay más que ocho títulos en el mercado.
Así es, casi medio año después de su presentación, aquél que se haya comprado la máquina sólo ha podido elegir entre ocho cartuchos, algunos de los cuales no son precisamente joyas de la programación.
Desde un punto de vista profesional y a la vista de los datos que nos llegan de los lectores, podemos decir que el sistema no goza de excesiva popularidad: algunos dicen que se ha vuelto a repetir la historia del Mega CD, otros piensan que con sólo ocho juegos no se puede pretender llegar a todo el espectro de jugadores y otros dicen sencillamente que es algo cara para lo que ofrece. Ninguno va falto de razón, y tras realizar una profunda lectura de cada una de las exposiciones, todas convergen en un punto: ¿qué va a ocurrir con MD 32X?.
Nosotros queremos ser optimistas, pero nos hacemos eco de las opiniones de nuestros lectores y pedimos que alguien -sea Sega, sean las compañías de videojuegos- tomen nota de lo que está sucediendo y empiecen a apoyar más claramente a esta máquina a través de buenos y numerosos juegos.
De hecho, si tal y como nos dicen es el complemento de Saturn, ¡que menos que tratarla como se merece!.
Por supuesto, desde aquí vamos a seguir apoyándola y, mientras vosotros así lo exigáis, seguiremos ofreciéndoos información sobre una consola a la que, sinceramente, deseamos larga vida.

TE VAS A QUEDAR CO



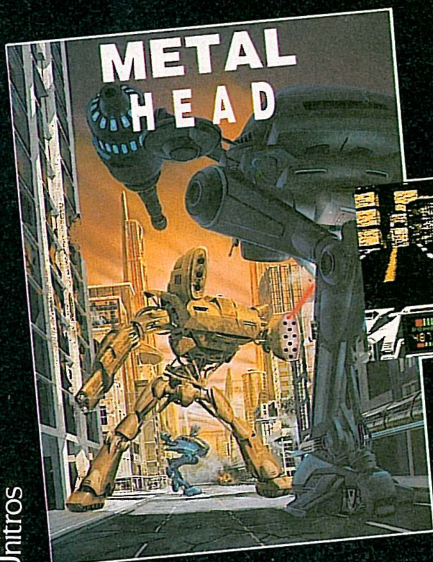
32X



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

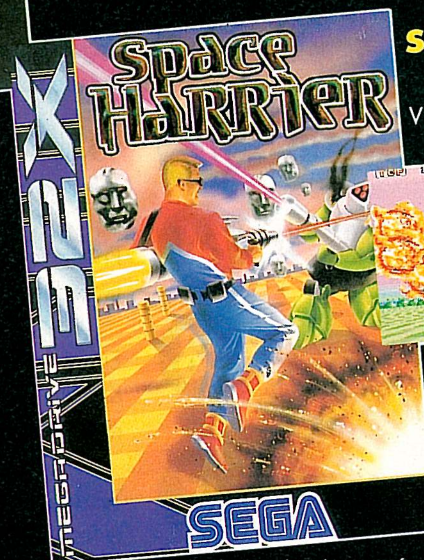
¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.
Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.
Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

METAL HEAD



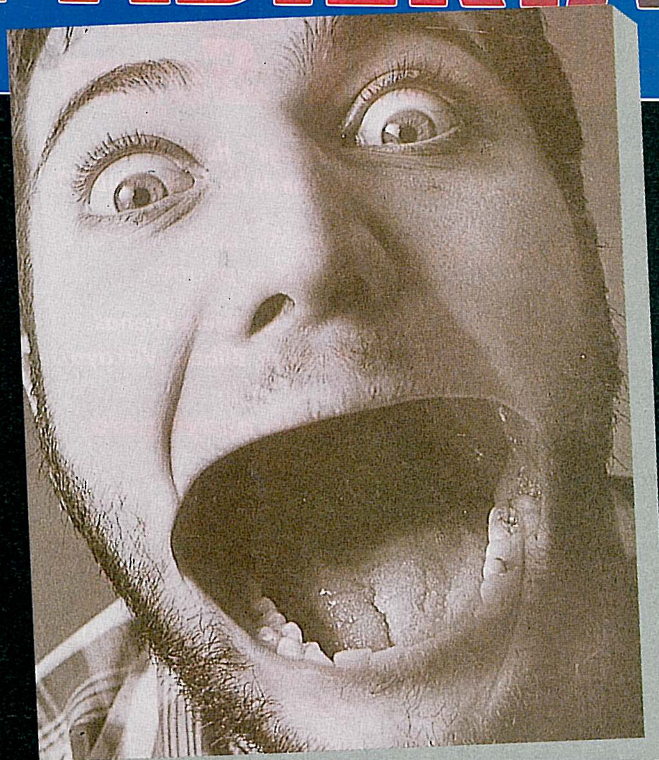
Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

SPACE HARRIER



Vas a experimentar una nueva sensación. El éxito de los éxitos en recreativas, ahora disponible para tu MD 32X.
No es un matamarcianos. No es un simulador. Es algo único, especial. Transpórtate a la Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a la población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas de armas tomar y una legión de malvados brujos te están esperando.
¿A qué esperas para darles su merecido?

ON LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos. La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X. Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa. Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos. Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE



¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra. Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

el Buzón Todo Sega

Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Más calidad para los juegos de 32X

Me gustaría que las compañías de videojuegos, y sobre todo Sega, pusieran todo su saber y ganas dentro de un cartucho de 32X. Si hiciera falta, que lo pusieran apretado y comprimido para que al enchufar mi 32X con ese cartucho insertado, reventara por una sobrecarga en sus circuitos. Digo ésto porque los juegos que programan son un poco regularcillos.

Jordi Pastor Antón, Alicante.

Un Street Fighter II para Master System

Que la Master System está muerta ya lo sabemos todos, pero porque Sega no la ha cuidado, de hecho la NES aún aguanta. Creo que no es porque no se puedan hacer buenos juegos para ella. Si salió Street Fighter II para Spectrum (que por cierto yo lo tengo) y era no muy bueno, pero sí bastante aceptable (su única pega era la multicarga); ¿por qué no para la Master? Si se pudo hacer con 128 Kb, ¿por qué no con los 4 megas que podría dar de sí la Master?. Y como ésto con muchos otros juegos. La verdad, que nos la expliquen.

Carmelo Arenas Arroyos, Bilbao (Vizcaya).

Más apoyo para Master

Estoy HARTO de que la llegada de las nuevas tecnologías suponga la desaparición de la Master. Tiene que haber de todo, a ver si nos entendemos: no tengo nada en contra del CD ni de los 32 bits (y tendría menos si luego no resultara todo una farsa) pero es que ¿qué vamos a hacer los usuarios de Master?. Ya sé lo que quieren, que nos compremos la Mega Drive con Mega CD y además Mega Drive 32X. Así, pasta para su bolsillo; pero yo por lo menos me voy a resistir a sus ataques y sé que no voy a ser el único. A mi nadie me saca de mi Master y mi Game Gear (ésta última, al menos tiene más novedades que el archiconocido y anunciado MCD).

Ahora, quiero dejar claro que ni mucho menos tengo manía a Sega, lo único que quiero es ver una compañía mejor, a ser posible, con sus defectos arreglados.

Adrian Castellanos Martín, Leganés (Madrid).

Más novedades para Game Gear

La razón de mi carta es muy sencilla, quiero ver mejores juegos deportivos en Game Gear. El FIFA Soccer no está mal, pero no llega al nivel del PC Fútbol de PC. Otra cosa, del pack de cuatro juegos de G.G., el de tenis podría ser algo mejor, y el Columns debería ser algo más difícil pues me lo paso enseguida. Además tendría que haber más deportes, como por ejemplo ciclismo.

Julio Soria Villegas, Valencia.

Acerca del servicio de Sega

Me gustaría comentaros lo que ocurre con el supuesto servicio telefónico de Sega: llamé porque no podía pasarme la fase 8 del Shinobi de Mega Drive y me dieron un teléfono al que podía llamar para la solución. Total que marco el número y resulta que me encuentro con vosotros al otro lado de la línea. Me pregunto ¿es que Sega no tiene unos jugones como ocurre con Nintendo? (también tengo una Super Nintendo y cuando me ha pasado algo con algún juego me ha bastado con llamar y preguntar para que me lo solucionarán, sin tener que realizar más llamadas a ninguna revista o sitios misteriosos). Lo cierto es que si quisiera llamar directamente a la revista lo haría yo, sin tener que llamar dos veces a Madrid, con lo que ello supone para la factura telefónica de mi casa. La verdad, espero que alguien pueda arreglar ese desaguisado. En lo que respecta a mi, no pienso volver a llamar a Sega, os llamaré a vosotros directamente.

Diego Fernández Ríos, Málaga.

La Redacción responde

Mucho nos tememos que el tema Master Ssystem lo vamos a dar por zanjado. Coincidimos con vosotros en que no hay suficientes títulos y que cada vez está más apartada. Sirvan éstas líneas para mostraros nuestro apoyo y que al mismo tiempo las distribuidoras se enteren.

Jordi, 32X acaba de salir a la calle y aún no está suficientemente evolucionado, pero espera a ver cosas como «Virtua Fighter» en septiembre, ten en cuenta que han hecho falta tres años para ver juegos de Mega Drive de la calidad de «Comix Zone» o «Virtua Racing».

Por último Diego, te sugerimos que te dirijas a la redacción por carta, que es el cauce habitual.

La Redacción

THE FLINTSTONES



AYUDA A PEDRO PICAPIEDRA A RESCATAR A SU FAMILIA Y AMIGOS EN UNA APASIONANTE AVENTURA EN LA EDAD DE PIEDRA.











Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

ocean



Para Game Gear
MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Con un más que considerable retraso sobre la versión Mega Drive, por fin llega a nuestro país la versión portátil de Marko's Magic Football. El juego, denominado simpáticamente por la redacción de TodoSega como un pelotoformas, mezcla hábilmente dos géneros tan opuestos como es el deportivo y las plataformas. Os recordamos que la historia hablaba de un chico que ayudado por su balón, objeto que debía utilizar de forma inteligente, tenía que recorrer el mundo buscando al genio malvado y derrotarle para recuperar la paz mundial.





La mascota de Atlanta '96
IZZY, A ESCENA

US Gold ha adquirido los derechos para videojuegos de Izzy, la mascota oficial de los Juegos Olímpicos de 1996, en Atlanta, Estados Unidos. Su desarrollo será eminentemente plataformero, con un protagonista que tendrá que recuperar los anillos olímpicos, que han sido robados por los aguafiestas de turno. Los gráficos tendrán un sorprendente aspecto SGI y muy pronto estará aquí.



¡Vilma, nos vemos en Mega Drive!
LOS FLINTSTONES

Tras muchso meses de espera, Ocean por fin tiene preparada la versión Mega Drive de la taquillera película de Spielberg, que tomaba como base las aventuras de los populares dibujos animados de Hannah Barbera. John Goodman, el actor que encarnaba a Pedro Picapiedra, ha prestado su cara a este nuevo héroe del videojuego que protagonizará una aventura plataformera cien por cien, inspirada en las correrías cinematográficas del barrigón dibujo animado. Lo traerá Arcadia y llegará en mayo.

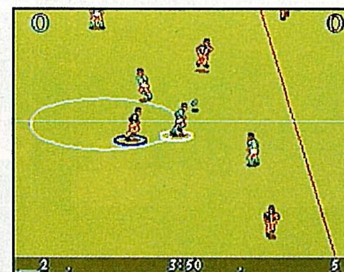




Rage Software prueba con el esférico
STRIKER, FÚTBOL CON VISTAS

Después de que probaráis suerte en el mundial de rallyes con su «power Drive», Rage desea que ahora os paséis al deporte más popular en España: el fútbol. Ellos han programado un fantástico cartucho deportivo para Mega Drive. Su aspecto más innovador será la posibilidad de poder observar la acción en tres perspectivas diferentes. El mes que viene os ofreceremos una completa novedad.

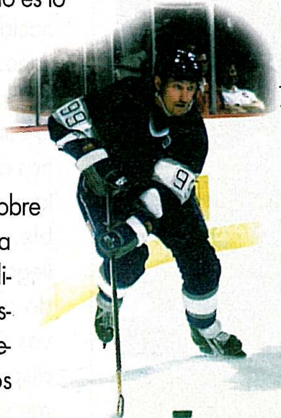




Acercándose al mercado español, Striker incluirá equipos de aquí.

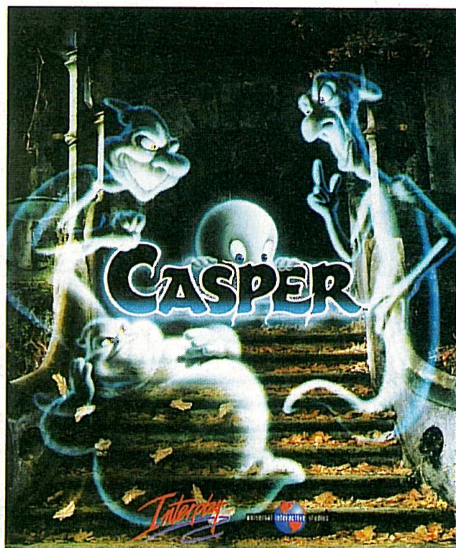
Time Warner, rompe el hielo en MD
WAYNE GRETZKY HOCKEY

Aprobado por la NHLPA, éste será el juego sobre patines más molón de todos, o al menos ésto es lo que reza la publicidad del nuevo título deportivo de Time Warner Interactive. Tuvimos ocasión de verlo durante nuestra asistencia al ECTS de invierno. Estamos hablando de un cartucho deportivo sobre hockey hielo apadrinado por una de las figuras más importantes de dicha modalidad deportiva en los Estados Unidos, Wayne Gretzky. El juego presentará 26 equipos norteamericanos y seis internacionales, con perfiles biográficos y estadísticas de jugadores tomadas de la vida real. Incluirá también cuatro modalidades de juego y una útil batería en vistas a grabar la partidas. Tampoco podemos olvidar la correcta ambientación en forma de efectos de sonido digitalizado y melodías cañeras. Saldrá próximamente en formato Mega Drive.

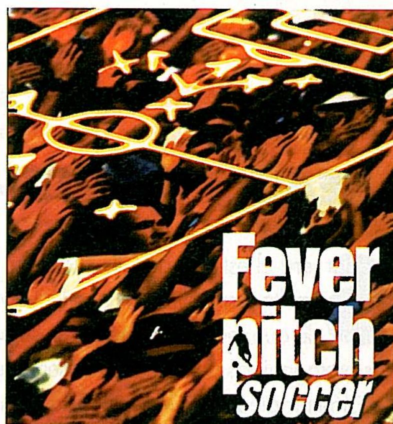


El futuro éxito de Spielberg
CASPER

La película narra las aventuras de un joven fantasma que habita una impresionante mansión, acompañado de varios amigos. Parece que alguien ha comprado la casa y desea echarlos, a partir de ahí, peripecias mil. Interplay ha adquirido la licencia y próximamante veremos un videojuego para la 16 bits de Sega.



Fiebre de fútbol para Mega Drive
FEVER PITCH



Pasada la fiebre del Mundial USA y olvidada la gesta de nuestro deporte, parece que US Gold pretende que sigamos enganchados al deporte del balón y nos promete un nuevo cartucho. Lo vimos en el ECTS y la verdad es que es un arcade puro, pero con unas buenas animaciones para los jugadores y un control muy fácil y sencillo. Todo en perspectiva isométrica y para Mega Drive, ¡habrá que apartar el FIFA!

SEGA FLASHES

NUEVO DIRECTOR GENERAL

SEGA

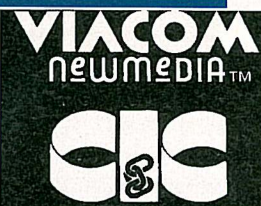
Hace un par de meses hubo un pequeño cambio en la cúpula directiva de Sega España. Se fue Paco Pastor, fundador de la división española y dejó paso a José Angel Sánchez, nuevo director general. Su juventud seguro que imprimirá nuevos aires a la compañía líder de nuestro país en el sector videojuegos.

"PRIMAL RAGE"



Poco a poco se acerca el mes de septiembre, fecha en la que «Primal Rage», en su versión Mega Drive, será comercializado en nuestro país. Os podemos comentar que lo vimos en el ECTS, y nos causó una muy buena impresión. Esperamos que cuando llegue, sea aún mejor.

NUEVA DISTRIBUIDORA



Ya tenemos una nueva distribuidora en nuestro país, CIC. Un saludo para ellos y que tengan suerte en este, tan competitivo sector del videojuego. Viejos conocidos del tema del vídeo, ocupan el segundo lugar entre las distruibuidoras españolas, serán los encargados de traernos los juegos de Viacom New Media.

"JUDGE DREDD" PARA GG



El repartidor oficial de justicia en Mega Drive realizará próximamente el salto a Game Gear. La versión portátil de las aventuras del Juez Dredd llegará al mismo tiempo que la 16 bits y promete ser muy parecida, con un desarrollo similar y grandes cotas de adicción para un cartucho de 4 megas.

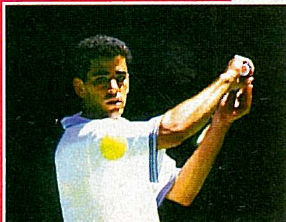




SEGA FLASHES

"PETE SAMPRAS 96"

La segunda parte del título más famosos de Codemasters, después de Micro Machines claro, ya está lista: nuevos competidores, más de 5000 cuadros de animación y muchos ítems secretos para descubrir. Todo para alzarse con el preciado galardón de campeón mundial. Saldrpa para Mega Drive, pero aún nay una fecha definitiva.



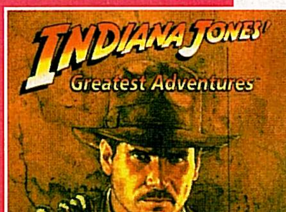
"F1 SPECIAL"



Domark sigue enfrascada en sus proyectos deportivos sobre el mundo del motor. Tras «Kawasaki Superbikes» llega ahhora la edición special y actualizada de uno de los mejores juegos de conducción para Mega Drive, nos referimos a «F1 GP». Próximamente en tu pantalla.

"INDIANA JONES"

Hace un par de meses salió la versión Super Nintendo, ahora es el turno de Mega Drive. Estamos de enhorabuena puesto que será la mejor aventura de Indi Jones, hasta la fecha. 22 niveles de acción y diversión, que recogerán las tres películas. Todo en un cartucho de 16 megas.



"ESPN SPEED WORLD"



Visto en el recientemente celebrado ECTS de Londres, «ESPN Speed World» es un juego de carreras tipo NASCAR americana, más o menos una especie de Daytona USA para Mega Drive. Infinidad de circuitos y muchos vehículos entre los que seleccionar el cocher ganador.

CIC lanzará la versión en cartucho CONGO

Congo será una fascinante película de acción y aventuras, creada por Kathleen Kennedy y Frank Marshall, antiguos miembros del equipo de producción de Amblin Entertainment, la productora de Spielberg. Ahora van por libre y nos sorprenderán con un film fascinante que, como era lógico, tendrá su correspondiente versión interactiva. La recientemente creada división de videojuegos de CIC será la encargada de distribuir este nuevo cartucho de Mega Drive, programado por Viacom New Media. Pero habrá que esperar hasta octubre.



Un cómic de TV PHANTOM

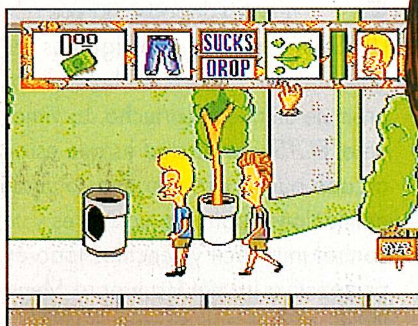
Previsto inicialmente para Mega Drive y Game Gear, este nuevo héroe consolero es un viejo conocido del mundo de los comics americano. Aquí se le conoce con el nombre de El Fantasma y marca la cara de los villanos con una calavera imborrable. Ahora llega adaptado a los nuevos tiempos y dispuesto a barrer el crimen de la faz de la tierra. Será un arcade con varios modos diferentes de juego y 7 trepidante niveles llenos de acción. De Viacom New Media, a España lo traerá CIC Video y además estará totalmente traducido a nuestro idioma.

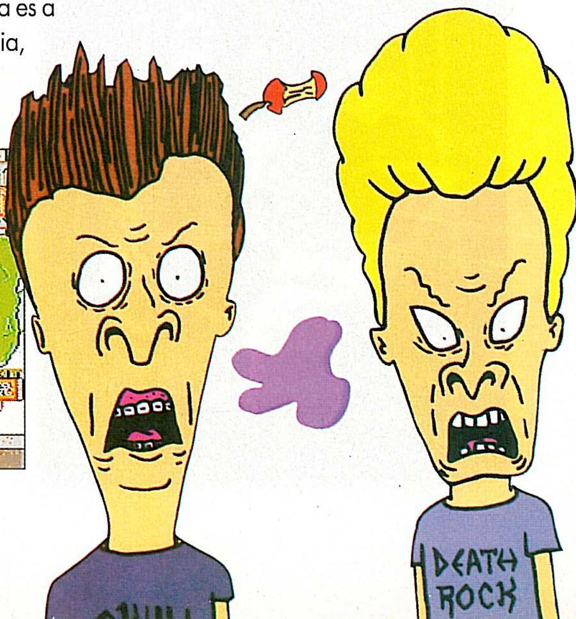


Los héroes de la MTV, en Mega Drive

BEAVIS & BUTT-HEAD, ESTRENO CIC

Será el estreno de CIC Video en el mercado de los videojuegos. Comercializado simultáneamente en Mega Drive y Game Gear, será totalmente traducido al castellano, lo que seguro redundará en su beneficio. Para los más nuevos, Beavis y Butt-Head son los protagonistas de una popular serie de dibujos animados de la MTV, el canal musical de televisión propiedad de Viacom. Ésta última es a su vez propietaria de Viacom New Media, la división software de la compañía, que ha programado este animado juego.







Cambió de lugar, pero no de aires

ECTS SPRING '95, LONDRES



Para esta nueva celebración del tradicional ECTS, en su edición de primavera los organizadores de la feria nos preparaba una sopresa, que no era otra más que su traslado a un lugar más amplio, el Olympia Hall. Cuestión ésta bien recibida por todos los participantes y visitantes, puesto que el habitual escenario ya se había quedado pequeño para el despliegue que los expositores acostumbran a realizar.
Ausencias notables en el sector de los videojuegos entre las que cabe citar las de **Nintendo** o **Acclaim**, aunque deberíamos incluir a **Sega** en este caso, puesto que su stand era más bien minúsculo. Muy pocas novedades en un sector que se muestra dubitativo ante el rumbo que debería tomar en los próximos cinco meses, antes de la llegada oficial de las nuevas consolas.
De lo poco que hubo, intentaremos resaltar algo y describiremos brevemente el aspecto general del Olympia Hall.



Abría la feria una espectacular construcción protagonizada por uno de los luchadores de **Primal Rage**, situado sobre una base en la que se mostraban las diferentes versiones de la conversión de recreativa de **Time Warner**. **Virgin**, como siempre, daba la nota con su gigantesco stand de doble planta, en el que recibía a la prensa y mostraba sus novedades, entre las que cabe destacar **«Timecop»**. **Interplay** mostraba un stand más bien pequeño, en el que veíamos promocionado a **Casper** y observabamos a **EAJ** de CD. **Ocean** apostaba por un curioso stand de forma cuadrada que aprovechaba la colocación en su centro del bar de la feria, pero con muy pocas novedades a nivel software. **Viacom New Media** también estaba allí, con su **Beavis & Butt-head**. **Electronic Arts** nos hablaba de **Theme Park**, y **Core Design** nos informaba de sus próximos lanzamientos para 32X. En resumen, más bien light.

La feria de la espera, y de la esperanza

No hay mejor forma de definir el ambiente que se respiraba en la feria, todo el mundo espera como agua de mayo (o mejor dicho septiembre, pues parece el punto de partida para Saturn y PlayStation) la llegada de las nuevas consolas. Mientras, se espera con impaciencia el anuncio de las fechas de lanzamiento, y lo más importante, el precio. Muy pocas novedades para 16 bits y sí continuos anuncios de casi todas las distribuidoras acerca de su soporte a las nuevas máquinas: 3DO, Saturn, PlayStation y ULTRA 64. A pesar de que Jaguar tenía su propio stand, muy pocos se aventuraban a hablar de una máquina que parece lo va a tener muy difícil. En cuanto a MD 32X, la nueva criatura de Sega parece que lo va a tener aún más crudo que la consola de Atari: la única compañía que apoyaba claramente a la nueva 32 bits de Sega era Core Design, con cuatro juegos en producción y varios más en desarrollo.
En cuanto a las ausencias, notable la de Nintendo y más bien mediana la de Sega, a pesar de que en un pequeño recinto mostraba algunas novedades. Sí que es cierto que las oficinas centrales de ésta se encuentran a muy poca distancia del Olympia, de hecho, había un sistema de autobuses que llevaba a los interesados a presenciar lo organizado para presentar Saturn. Pero a pesar de todo sigue siendo curioso que una compañía como Sega no estuviera presente en el ECTS y se dejará apabullar por Sony, que ocupaba ella sola una cuarta parte de la feria. Esperemos que de aquí a septiembre las cosas se aclaren. Yo, por lo menos, así lo deseo.

Por El Viajero





EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Tras el fenomenal atracón de suculentos proyectos consoleros con el que os obsequié el mes pasado, mucho me temo que este mes la actualidad del videojuego no nos ha deparado demasiadas noticias, aparte de la sensacional nueva de que Saturn llegará (¡por fin!) a España en septiembre. La paciencia, pues, de todo el planeta Sega se va a ver recompensada muy, muy pronto. Y, sin duda, uno de los regalos más espléndidos que nos va a ofrecer próximamente nuestra superconsola estelar es la conversión de la tan cacareada película de "Street Fighter". La cinta protagonizada por Van Damme "amenaza" con descargar una nueva avalancha de versiones para los formatos de la nueva generación. Seguid atentos a nuestras páginas, que pronto os daremos más información sobre el tema, que el asunto tiene mucha tela que cortar.



Si tuviéramos que elegir a la compañía del mes, innovadora y multimedia a más no poder, nos quedaríamos sin duda con Acclaim. La firma norteamericana, que curiosamente (aunque ésto ya apenas nos sorprende) estuvo ausente de la última feria de Londres, ha desatado una verdadera tempestad de novedades, la mayoría de ellas de una marcada vocación cinematográfica. La última noticia en este sentido es la próxima conversión a Mega Drive y Game Gear de una superproducción de Carolco Pictures protagonizada por Geena Davis, Matthew Modine y Frank Langella. Se trata de "Cutthroat Island" (¡ah!, pero ¿no lo habíais adivinado ya?), un cartucho que será presentado oficialmente en la nueva feria norteamericana E3 del 11 al 13 de mayo. La sensacional campaña de publicidad de este juego incluye la celebración de un concurso de busca de tesoros. ¡Hay que ver lo que inventan estos chicos! Por si todo esto fuera poco, Acclaim ha anunciado la reciente firma de un acuerdo entre su división Acclaim Distribution, Inc. y el gigante japonés Sunsoft para la distribución en exclusiva de los juegos de ésta basados en licencias de Warner Bros. y DC Comics. Entre estos títulos se incluyen algunos de la serie Looney Tunes que verán la luz a lo largo de la presente primavera.

Y si querés curiosidades, ahí va una de mucho calibre: la firma norteamericana Viacom New Media (los creadores de la versión jugable de «Beavis and Butthead») va a descolgarse con la conversión a Mega Drive y Game Gear de un mito yanqui del comic: «Phantom 2040». En esta fantástica aventura se mezclarán los elementos de ciencia ficción con la acción en estado puro para dar como resultado una grata sorpresa para todos los jugadores. Y, de momento, no queremos adelantaros nada más, que luego nos dicen que no leéis los comentarios de los juegos...

Por J.C. KID

Parece que fue ayer...

Evidentemente, TodoSega comenzaba su andadura el mes de Abril de 1993 y no en Junio como os decíamos el mes pasado, pero los famosos duendes nos la han vuelto a jugar. Aclarado esto, podemos pasar a contaros que se cocía en el mundo consolero hace dos años:

SEGA EN VIVO (Pag. 6): "Mega Man también en Mega Drive". Hay cosas que nunca cambian y lo de Mega Man es una de ellas. Hoy, 2 años después, el hombre cibernético de Capcom se niega a aparecer por MD... A no ser desde el Sega Channel.

SEGA EN VIVO (Pag. 7): "...la firma Amstrad va a lanzar al mercado un aparato que reune las ventajas del PC y las de la Mega Drive..." El tiempo ha pasado y de tan curioso aparato no se sabe nada en nuestra tierra.



SEGA EN VIVO (Pag. 10): "... Si echáis cuentas, comprobaréis por tanto que no hay duda de que ésta será la versión definitiva de «Street Fighter»". Je Je Je. El redactor estrella que escribió esto todavía se tira de los pelos...

REPORTAJE ESPECIAL MEGA CD (Pag. 14-25): ¡Menudo repaso que hacíamos a los proyectos que se estaban preparando para el misterioso Mega CD!. La pena es que juegos como «The Humans», «Alien 3», ¡¡»Flashback»!! o «Secret of Monkey Island» se han ido alejando más que acercando a MCD.

NOVEDADES (Pag. 26-61): El mejor juego del mes era «Tiny Toon Adventures» de MD con un 86 en un número caracterizado por la poca calidad de los lanzamientos. El peor juego fue «Tale Spin» de GG con un 65.

LO MÁS SEGA (Pag. 62-63) Pocas novedades en las listas, con un Sonic 2 que rompía por doquier.

ayer...

Sega estrena su División de Juguetes

PICO, TU PRIMER JUGUETE

Es la última apuesta de Sega. Se llama Sega Pico y ha sido presentado con la siguiente frase publicitaria: "Sega Pico, el ordenador que se cree un juguete". Apoyado por una campaña publicitaria de 500 millones de pesetas, con inserciones en prensa especializada y televisión, sega pretende llegar a todo los rincones de nuestro país con su nuevo juguete electrónico.

Dirigido a niños de entre 3 y 8 años, Pico es una nueva forma de entender la diversión. El aparato en cuestión se conecta al televisor como si fuera una consola normal y corriente. Pero es en el momento de insertar los denominados Libros Fantásticos -el software de la máquina- cuando nos damos cuenta de las grandes diferencias existentes entre ésta y una consola. Para empezar, el niño verá que lo que está observando en la pantalla coincide plenamente con las páginas del libro que actualmente están abiertas ante sí en Pico. A partir de aquí, podrá interactuar con el libro y moverse por sus páginas o por los objetos del escenario, pulsando sobre ellos para descubrir lo que esconden. En el momento del lanzamiento habrá disponibles 6 Libros Fantásticos, que llegarán a los 20 para finales de año. Entre ellos habrá títulos para aprender a sumar, restar, descubrir las profesiones o conocer los animales del fondo marino. En sus primeros meses de vida en los Estados Unidos y Japón, ha conseguido vender más de 500.000 unidades. Amén de llevarse varios premios, entre los que merece la pena destacar el recibido en el anterior CES: premio a la innovación 1995. En nuestro país ha recibido el premio al mejor juguete educativo del 95, otorgado por el Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universidad de Valencia, en conjunción con la Asociación de Fabricantes de Juguetes de esa misma ciudad. Su comercialización se iniciará el 24 de abril, a un precio cercano a las 30.000 pesetas, con un Libro Fantástico.

Para la distribución de este tipo de juguetes, Sega España ha creado una nueva División de Juguetes, que unida a la División de Amusement Centers y los videojuegos forman Sega Enterprises España Ltd.

Pico, en breve

Externamente, el nuevo juguete de Sega recuerda mucho a un ordenador portátil, lo que probablemente gustará a los niños a los que va dirigido, puesto que siempre es guay tener un ordenador como el de papá (aunque pueda parecer una tontería, los equipos de desarrollo se fijan mucho en estas cuestiones). Consta de una especie de tableta que se utiliza en conjunción con un lápiz electrónico, además de unos botones direccionales.





Sega Toys USA, una amplia gama



En nuestro país acaba de nacer, pero en Estados Unidos Sega Toys lleva ya un tiempo funcionando. Entre los productos que allí se comercializan pero que no sabemos si llegarán aquí es posible encontrar desde agendas personales, hasta las portátiles LCD que veis aquí mismo a la izquierda. Seguro que ello os trae a la memoria muchos recuerdos de hace ya tiempo, pero ¿no hubo una compañía de videojuegos que empezó así?

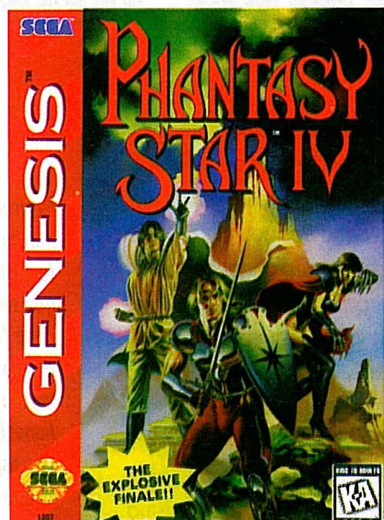




EL JUEGO DEL MES

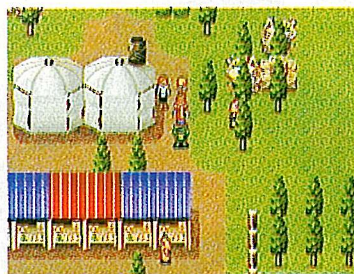
PHANTASY STAR IV

Volvemos a las andadas, o por lo menos así lo hacen los protagonistas de la saga rolera más importante de Mega Drive. «Phantasy Star IV» es el final de la serie, pero no por ello menos impactante o explosiva. Más de 200 hechizos y hordas de enemigos esperan a los venturosos roleros que osen conectar este cartucho en su Genesis. Sí, los americanos ya disfrutan con este título gracias a la excelente traducción realizada desde el japonés. En fin, ¡que le vamos a hacer!

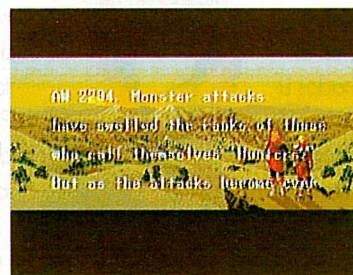












TOP 10 JAPAN

1. PUYO PUYO 2 — Mega Drive
2. SONIC & KNUCKLES — Mega Drive
3. SAMURAI SPIRITS — Mega Drive
4. SOULSTAR — Mega-CD
5. YU YU HAKUSHO — Mega Drive
6. TOMCAT ALLEY — Mega CD
7. SONIC 2 — Mega Drive
8. TAZMANIA — Game Gear
9. DUNE — Mega CD
10. POWER RANGERS — Game Gear

LA ARCADE DEL MES

MORTAL KOMBAT 3

Ya está, Midway lo ha vuelto a hacer. El 15 de abril salía en los USA uno de los arcades de lucha más esperados del año: «Mortal Kombat 3». Ocho nuevos personajes, ampliación de la memoria para conseguir animaciones más suaves, fondos en tres dimensiones, posibilidad de realizar saltos entre diferentes niveles gracias a la estratégica colocación de una serie de puertas especiales, y, un original añadido. Ésto no es otra cosa más que una ventana que muestra unos códigos, que al ser descubiertos proporcionarán un ítem especial al jugador. Parece que también llegará próximamente a nuestro país, así que atentos a nuestras páginas, pues por ellas sabréis cuándo estará aquí. ¡Qué envidia nos dan estos americanos!



TOP 10 USA

1. MADDEN' 95 — Mega Drive
2. NFL' 95 — Mega Drive
3. NBA LIVE 95 — Mega Drive
4. MORTAL KOMBAT II — Mega Drive
5. NHL '95 — Mega Drive
6. SONIC & KNUCKLES — Mega Drive
7. ESPN HOCKEY — Mega CD
8. REBEL ASSAULT — Mega CD
9. FIFA SOCCER — Mega Drive
10. THE LION KING — Mega Drive

USA vs JAPAN

MAS GRANDE
SERA EL DESAFIO

PARA TU
GAME GEAR

SUPER COLUMNS

Dos juegos diferentes para una acción imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada. Las piezas rotan. Mayor libertad de acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta a velocidad terminal.
Con cada juego, cable Gear to Gear de regalo.

SONIC DRIFT RACING



SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



Baloncesto digitalizado
Slam City



Acclaim, continuando con su generosa lista de lanzamientos, nos ofrece ahora la oportunidad de participar en un particular juego de baloncesto. Con más de 2 horas y medio de vídeo digitalizado, el juego ocupa el impresionante número de 4 CDs, sí, ¡cuatro CDs!



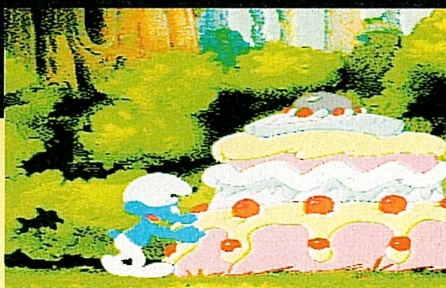
La ventana en que se muestra el vídeo es de un considerable tamaño.

Contando con la participación de Socttie Pippen, toda una estrella del baloncesto NBA americano que seguro vosotros ya conoceréis, Acclaim ha filmado una especie de aventura interactiva tomando el baloncesto como motivo principal. El juego está dividido en fases, contenidas en cada uno de los CDs, pero no con un desarrollo lineal. Básicamente está configurado como una especie de torneo de baloncesto callejero, con la participación de cinco personajes diferentes: Fingers, que habla mucho y se muestra muy ocupado por parecer elegante cuando encesta; también tenemos a Juice que puede golpear cualquier cosa desde cualquier punto, aparte de que se muestra muy hábil con el dominio del balón. Mad Dog es otro duro rival, pero ya se sabe que, parafraseando una conocida película "Los hombres blancos no la saben meter". Después tenemos a Smash, que odia a todo el mundo por igual, y por último, la estrella del juego y nuestro riival preferido: Scottie Pippen. Si os mostráis hábiles con el manejo del balón podréis realizar todo tipo de espectaculares mates y piruetas, todo en vistas a encestar la mayor cantidad posible de puntos y ganar el torneo. El juego lo distribuirá Arcadia y a estas alturas ya debe estar en la calle.





Los Pitufos
Azul, que te quiero azul





Las pequeñas criaturas creadas por Peyo no podían faltar a su cita con el Mega CD. Tras unos meses de suspense, la versión compacta del juego de «Los Pitufos» ya casi está preparada para su salida al mercado. Por lo que hemos podido ver, esta maravilla tendrá un desarrollo prácticamente idéntico a lo que vimos en la Mega Drive, pero las enormes posibilidades que el soporte ofrece van a ser explotadas para "redondear" esta joya plataformera. Entre las novedades que nos encontraremos, cabe citar las interesantes secuencias animadas que no tendrán nada que envidiar a los propios dibujos animados. Cada vez que salvemos a un pitufo o finalicemos el juego, podremos disfrutar de tales animaciones. Por otra parte, la música adquirirá calidad digital con lo que las famosas melodías de la serie sonarán con todo lujo de detalles. En definitiva, una gozada de juego que no hay que perderse.



La espera ha sido larga, casi eterna, pero ha merecido la pena. Finalmente, ya tenemos aquí una primera muestra de lo que será «Eternal Champions CD», que además sí va llegar a nuestro mercado.



Más lucha para Mega CD

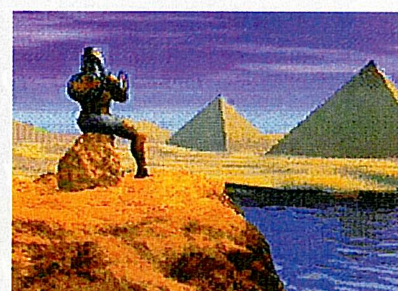
Eternal Champions

Son muchas las novedades que presentará la versión compacta del exitoso cartucho de Mega Drive. Serán once los nuevos luchadores, entre los que se encuentra una sorprendente gallina que reparte tortas como panes. Incluirá nuevos modos de combate y un completo menú a través del que se podrá visionar secuencias de animación o las biografías de cada uno de los luchadores. Para no perder la onda con el tono actual del mercado, la secuencia de introducción es, además de larga -más de diez minutos-, brillante, mostrando los orígenes del torneo.

Por si todo esto os parece poco, Sega of America ha programado unos interesante fatalities, de los que podéis ver una muestra en las pantallas que acompañan esta noticia.

Ya sabéis, 24 luchadores esperan vuestra participación en el torneo eterno. Aunque también podréis jugar contra un amigo en el correspondiente modo versus a dos jugadores. Su llegada está próxima y lo traerá Sega.





Keio Flying Squadron y Dungeon Master II: Skullkeep

Dos compactos de altos vuelos

Hace ya cierto tiempo que circulan por tierras británicas y deleitan a los jugones de aquel país. Se trata de dos de las últimas joyas compactas de JVC, empresa que se ha ganado un merecido prestigio entre los usuarios de Mega CD. «Keio Flying Squadron» es un "mata-mata" al más puro estilo nipón protagonizado por la vaporosa Rami, que a lomos del dragón Spot lucha con un sinfín de enemigos hasta enfrentarse con el Dr. Pon, el ser más inteligente del planeta con un coeficiente intelectual de 1.400. Lástima que su talento se malgaste, como suele ocurrir en estas turbulentas historias consoleras, en hacer el mal a diestro y siniestro.

Por su parte, «Dungeon Master II: Skullkeep» es un caso insólito en la industria del videojuego, ya que pese a tratarse de un juego de rol, un género más extendido entre los usuarios de ordenadores que de consolas, salió varios meses antes en versión Mega CD que en PC. Presenta un argumento cautivador y una ambientación lóbrega al más puro estilo medieval. No ha sido traducido al español, pero a pesar de ello se deja jugar muy bien.





En el más puro estilo tradicional, «Dungeon Master II» os ofrecerá rol del bueno para CD.



La vaporosa Rami tendrá que eliminar a todos los enemigos, hasta llegar al Dr. Pon.

La nueva consola de 32 bits del líder mundial de videojuegos y arcades ya es oficial en Europa.

SEGA SATURN

La nueva criatura de Sega, en versión europea, vió definitivamente la luz el día 24 del pasado mes de marzo. TodoSega tuvo el placer de ser invitada y aquí está la crónica del magno acontecimiento.







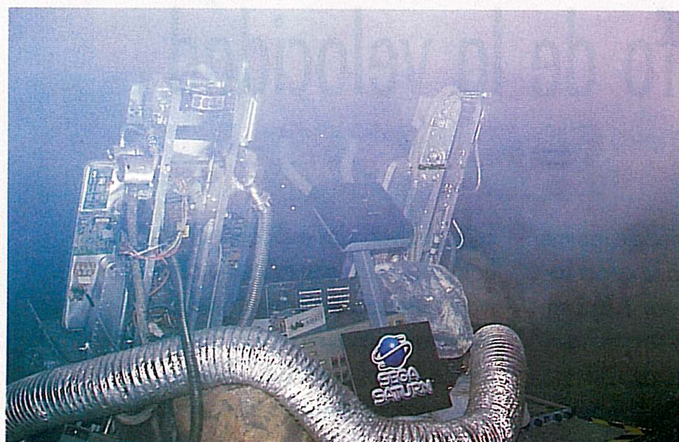
Arriba podéis ver el cartucho MPEG de Saturn en acción, mostrando su habilidad con Paul McCartney en FMV. El cimarra de la derecha fue el encargado de asustarnos y retransmitir el lanzamiento (que no descubrimiento) de SegaSaturn.

Londres, diez de la mañana del último viernes del pasado marzo. Dirijimos nuestros pasos hacia el número 247 de Cromwell Road, sede de **Sega Europa**, oficinas centrales de la todopoderosa compañía japonesa en Europa. El lugar donde se deciden las diferentes fechas de lanzamiento de los productos Sega, tanto hardware como software. Un edificio de seis pisos y arquitectura moderna, con mucho acero y totalmente acristalado muestra a las claras quién es su dueño: el típico logo en blanco con ribetes azules de Sega se muestra imponente en su frente. Situado en un cruce de cuatro calles, es posible adivinar su majestuosidad cuando en los días de sol la luz se refleje en él. Adornado con grandes carteles, las palabras "**SegaSaturn**" y **el logo europeo de la consola** impresos en ellos ofrecen una pista de lo que próximamente ocurrirá en el interior del edificio. Asímismo, las puertas electrónicas también muestran su decoración para la ocasión: unas pegatinas con barras negras y amarillas que indican la peligrosidad de la zona donde inminentemente se realizará un **lanzamiento espacial** (jugando con la denominación de la nueva consola y sus origenes estelares)

La zona reservada

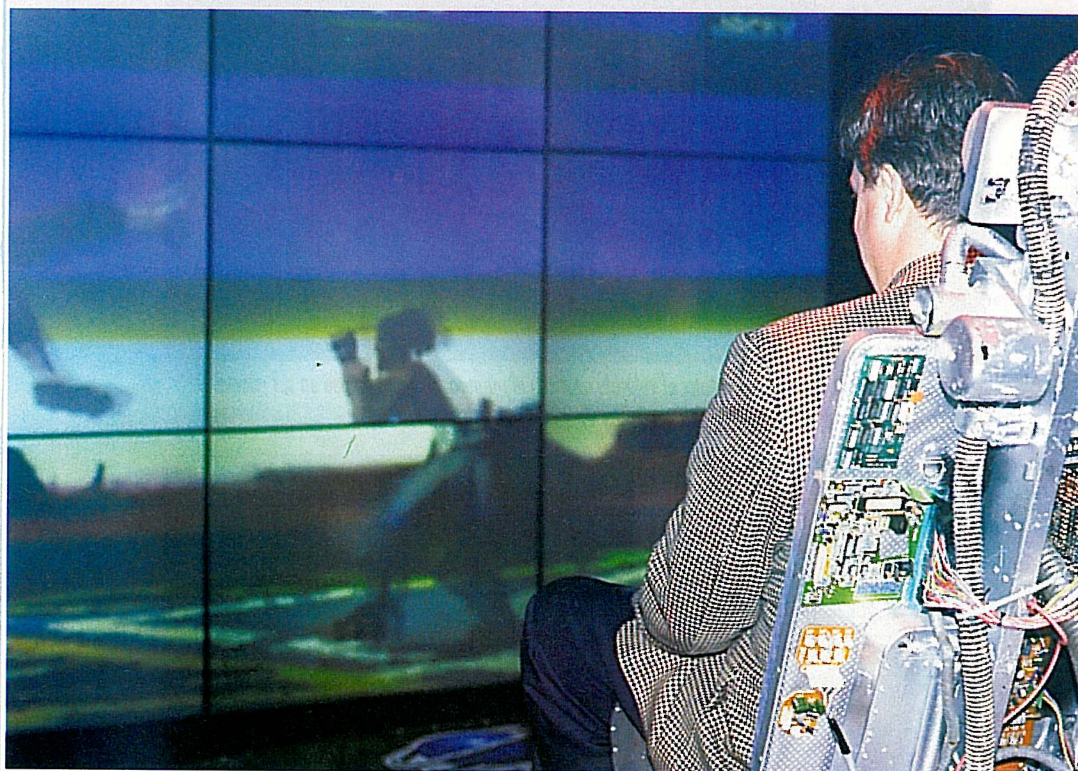
Una vez en el interior somos invitados a acreditar nuestra identidad y recibimos una especie de **placa de identificación** que rápidamente recibe destino en nuestro cuello. El instinto periodístico (es decir, la curiosidad) nos lleva hacia unas puertas guardadas por un auténtico luchador de «Virtua Fighter»: alto, de complexión fuerte y vestido de negro deja entrever que por allí no pasará nadie sin su permiso, tenga o no el pase de prensa. Son las once de la mañana y estamos empezando a impacientarnos cuando oimos ruidos procedentes de detrás de las puertas. Por fin, una voz metálica masculina nos invita a pasar. Se

abren las puertas y entramos en una gran sala (que resulta ser el hall del edificio) engalanada para la ocasión con una decoración muy oscura y rodeada de cables. En el centro, **una misteriosa cúpula**; a su derecha una recreativa de «**Daytona USA**», a su izquierda la **última novedad arcade de Sega**: «**Virtua Fighter 2**». Mientras la sala se llena de gente procedente de los medios de comunicación más importantes del viejo continente, un nuevo personaje se une a la fiesta. Poco a poco vemos como, mientrás él realiza los preparativos para el lanzamiento, la **cúpula va siendo izada** hacia lo alto. Ésta, deja al descubierto la máquina más avanzada del universo del videojuego actual: **SegaSaturn**. Poco después Paul Ross, un conocido presentador de la televisión inglesa nos presenta a **Barry Jaffrato, Director General de marketing de Sega Europa**. Gracias al interrogatorio posterior nos enteramos de qué es Saturn, cuáles serán los juegos disponibles en principio para ella y, entre líneas, pudimos adivinar un **precio de alrededor de 60.000 pesetas** y un posible lanzamiento en el **mes de octubre** para nuestro país. Un cuarto de hora después, la presentación se da por terminada. Entonces tenemos ocasión de tomar un pequeño refrigerio y toparnos con **Malcom Miller, Director General de Sega Europa**. Después, el vacio de la tarde londinense nos acogería en su seno, apagando nuestra sed de Saturn, pero sólo por un instante...



Ahí está, envuelta entre la niebla, la consola más avanzada de Sega. Situada entre dos asientos que posteriormente recibirían la visita de jugadores ávidos de Saturn.

Sega Europa ha dado el pistoletazo de salida para Saturn: en octubre, España.



El mismo Director General de marketing de Sega Europa nos mostró las posibilidades de la máquina, poniéndose al pad y luchando como un profesional con Jeffry, de «Virtua Fighter». Otros juegos ya preparados para Saturn son: «Daytona USA», «Clockwork Knight», «Panzer Dragoon» y «Victory Goal».

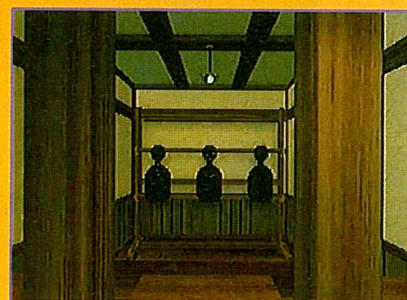
El software que llegará a España



Será el primero de los títulos en llegar. Los luchadores poligonales de «Virtua Fighter» servirán para que Saturn muestre su poder en nuestro país.



El éxito de un deporte como el fútbol no ha pasado desapercibido para Sega y veremos un fascinante compacto de este popular deporte: «Victory Goal».



Traducido al castellano, con voces incluidas, «Yumemi Mansion» recibirá una especial atención por parte de la multinacional japonesa.



«Panzer Dragoon» será la gran apuesta de Sega para nuestro mercado: un título original que gustará y que seguro encabezará las listas de ventas.



Daytona U.S.A.

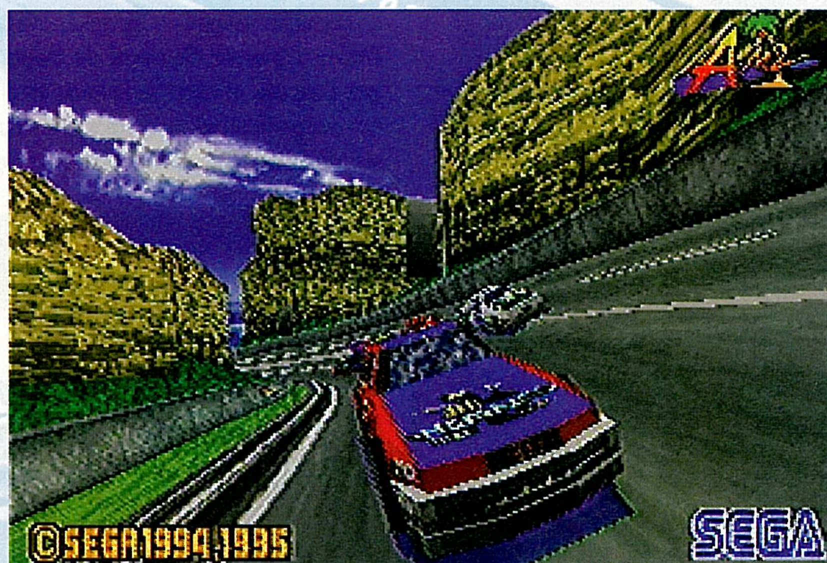
El triunfo de la velocidad

La expresión máxima de la velocidad en los salones recreativos se llama «Daytona USA». Sega prometió una versión Saturn de su título más popular en arcades y aquí está, en exclusiva, la versión para Japón de «Daytona USA».

El titular de este reportaje resume de forma acertada la **gran labor realizada por AM2** en la conversión de **«Daytona USA» para Saturn**. Cuando hace casi un año Sega nos informó de la existencia de un proyecto de máquina de nueva generación, y al mismo tiempo nos comentó su interés por programar los juegos de recreativa en ella, pensamos: "otra vez, Mega CD II". Pero el tiempo nos ha demostrado cuán equivocados estábamos. No sólo han presentado una máquina con unas **impresionantes características técnicas**, sino que encima nos sorprende con juegos como este «Daytona USA» que hoy traemos a estas páginas.

La recreativa original

Por si no lo recordáis, la recreativa era un **arcade de conducción** que os ponía a los mandos de un **vehículo de competición tipo Daytona**, con



La secuencia de introducción es brillante: el vehículo azul con el número 41 bien impreso en sus puertas muestra lo que una consola como Saturn puede dar de sí, todo un espectáculo.





Golpes, vuelcos, emoción, velocidad pura... la versión Saturn incluye todo aquéllo que ha hecho tan popular y divertida a la recreativa.



Como podéis observar en esta imagen, la pantalla es exactamente igual a la recreativa: marcadores de velocidad y revoluciones, tiempos, mapa del circuito, posición...

unos gráficos increíbles, llenos de texturas y sonido de sorprendente calidad y ritmo. Además de poder seleccionar cuatro posibles puntos de vista para la acción. Pues bien, todo esto ha sido transportado a un compacto que, a su debido tiempo, podréis disfrutar cómodamente en vuestros hogares.

Nuevas opciones

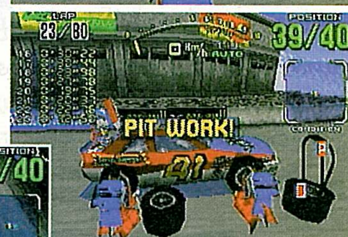
Como era lógico, se han incluido algunas novedades que harán el producto aun más atractivo. Principalmente éstas se refieren a la inclusión de dos modos de juego: **Arcade** y **Saturn**. Éste último amplia las opciones de competición e inlcuye tres niveles de dificultad, amén de poder seleccionar **dos nuevos coches**. En términos gráficos estamos ante una estupenda conversión, con inclusión de todos los detalles y trazado de los circuitos, sin olvidar las **cuatro posibles vistas** y todos aquéllos detalles presentes en la máquina original: el puente jackpot, el poste ruleta, la montaña Sonic, etc. Y qué decir del **sonido**: idéntico al original. El trabajo realizado por el **departamento 2 de recreativas es perfecto**, lástima que sólo puedan disfrutar de él los afortunados jugones del país del sol naciente. Sin embargo, no perdáis la esperanza, «Daytona U.S.A.» llegará a nuestro país en octubre. ¡Cada vez falta menos!

El momento cumbre

Así es. Se dice que en la Fórmula Uno, una parada a tiempo en boxes ha ayudado a alguno a ganar más de una carrera. «Daytona USA» no quería ser menos y AM2 ha recreado la zona de boxes con tremeda habilidad. La parada se realiza siempre en el mismo tiempo, pero de vuelta a la pista se notará los ligeros cambios efectuados en el vehículo. Todo influye cuando estamos hablando de ganar una carrera.







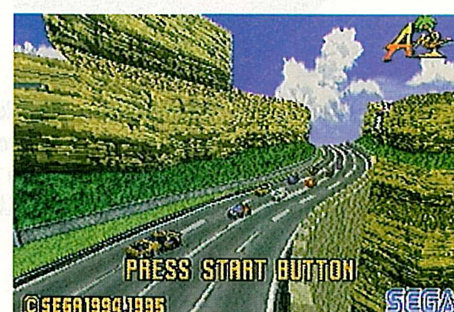


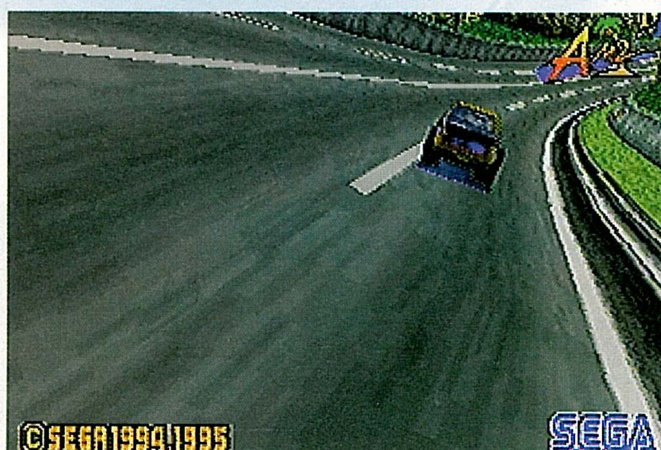


Los neumáticos han sido sustituidos y el desposito ha sido llenado: es el momento de volver al circuito.



Sega ha conseguido lo imposible: versionar «Daytona USA» no era una tarea fácil.







A pesar de haber sido programado en la resolución más baja de la máquina -320 x 224 puntos-, hay que reconocer que el trabajo realizado ha sido brillante. Los circuitos originales han sido recreados con todo lujo de detalles.

Yu Suzuki

El genio de Sega

Es un genio, su nombre suscita admiración allá donde es pronunciado, estamos hablando de Yu Suzuki. Él es el manager general de AM2, nombre que recibe el equipo de desarrolladores de las máquinas arcade de Sega. Bajo su batuta se encuentran las 100 personas que integran el departamento AM2 (Amusemente R&D Department 2) de Sega. «Hang On», «Space Harrier», «Out Run», «Afterburner» y «R-360» son algunos de los títulos que AM2 ha desarrollado para recreativa, motivo de la actual fiebre de estas máquinas en todo el mundo. Y Yu Suzuki estaba ahí.





«Daytona Twin» y «Virtua Racing», dos recreativas que han creado escuela y aupado al éxito a Yu Suzuki como manager de AM2.



La máquina que inició, junto con «Virtua Racing», la revolución de los polígonos se llama «Virtua Fighter». Y aún tendrá mucho que decir en su versión Saturn.

Daytona U.S.A. al detalle

Si la arcade era pródiga en detalles, ésta no va a ser menos. Desde un transbordador espacial presente en uno de los circuitos hasta el Sonic grabado en las paredes de una rocosa montaña, pasando por unos caballlos, todo tiene cabida en una versión que se ha cuidado con mucho mimo. Al fin y al cabo, Sega prometió experimentar en Saturn las mismas sensaciones presentes en la máquina que tanto éxito tiene en los salones de juego.





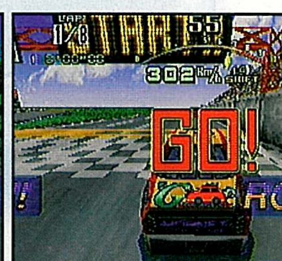


Así se conduce en los U.S.A.

Esta pequeña tira que hemos preparado, os dará una pequeña idea de cómo se corre en las competiciones Daytona de los USA. La salida se realiza de forma lanzada, con los vehículos siguiendo una posición marcada por los tiempos realizados en las tandas de entrenamiento. Una vez que la carrera está empezada, hay que dar vueltas y más vueltas a un circuito, procurando no verse envuelto en ningún choque. Después, primer puesto y la gloria como ganador.













Son sólo tres circuitos, pero cuatro niveles de dificultad y tres modos de competición darán juego para rato.



En el más puro estilo americano, el banderazo de salida de las carreras se da con los coches ya rodando sobre la pista. Momento que Saturn aprovecha para mostrar de forma generosa una vista aérea del vehículo seleccionado para competir.







Velocidad, velocidad y velocidad, son las únicas promesas de un título como «Daytona USA» para los jugadores nipones, ávidos de competición automovilística en sus televisores caseros.



Es el momento más feliz para el jugador más novato. Su vehículo será generosamente reparado y podrá volver a la pista totalmente preparado para la competición.



Como ocurre en la recreativa, esta curva del segundo circuito también muestra las palabras "SEGA AM2" impresas sobre el cesped que crece en sus bordes. ¡Todo un lujo!







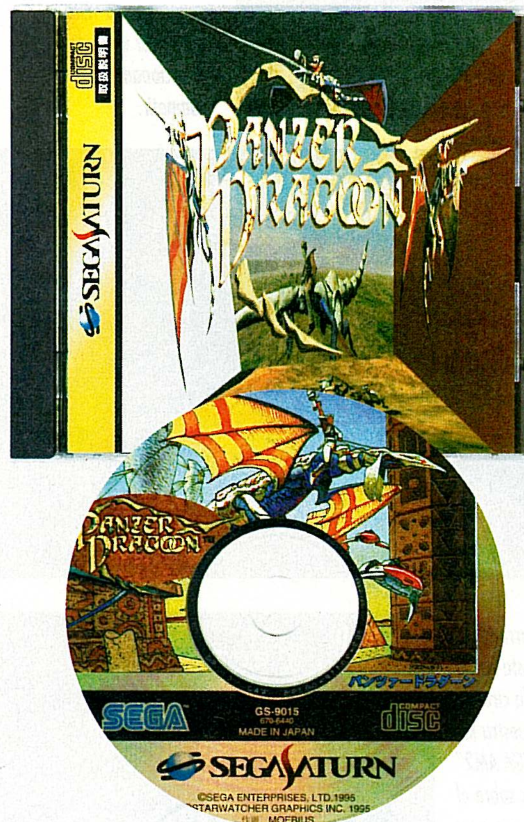


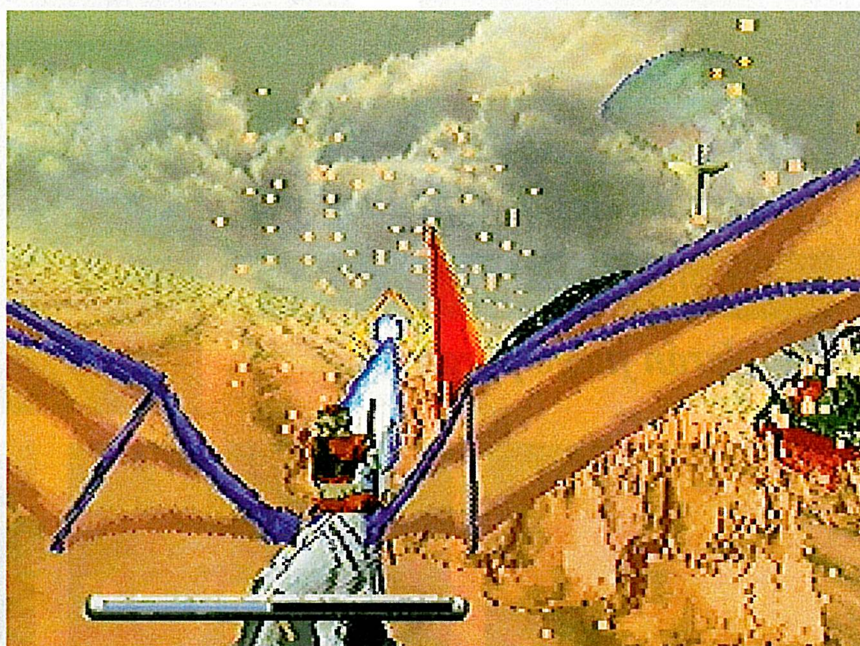


Panzer Dragoon

La redondez del polígono

Es el juego de planteamiento más original de todo lo visto hasta ahora. Con unos gráficos impresionantes y una música de verdadero alucine «Panzer Dragoon» es, sin duda, perfecto.

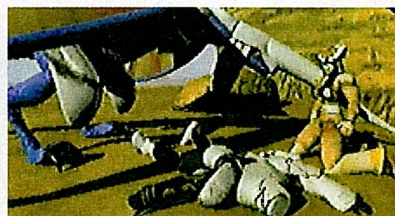




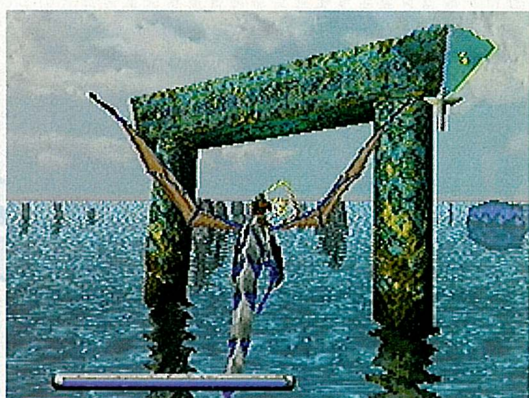
Cuando la programación gráfica roza la perfección, factores como la jugabilidad suelen quedar afectados de forma casi definitiva. A no ser que alguien se plantée el reto de conjugar ambas cualidades, cosa harto difícil pero que en «Panzer Dragoon» ha llegado a su máxima expresión. El grupo de programación Andromeda ha sabido dotar a este juego de unos gráficos totalmente alucinantes en los que no se ha escatimado ningún recurso técnico para hacerlos tan reales como agradables a la vista. Figuras poligonales se mezclan con clásicos sprites para lograr un ambiente hiperrealista en el que destacan las texturas logradas por la última maravilla de Sega. En cuanto a la jugabilidad, no hay que preocuparse mucho, «Panzer Dragoon» es esencialmente un matamarcianos pero con la ventaja de que la acción se desarrolla en los 360 grados que rodean a nuestro protagonista. ¡¡Auténtica acción total!!. Para rizar aún más el rizo, nuestro control de la situación llega hasta poder escoger entre 4 vistas diferentes, algo totalmete impensable para cualquier otro juego de este tipo. Finalmente, pero no por ello menos importante, conviene destacar la increíble secuencia introductoria que a pesar de su gran duración consigue mantener toda nuestra atención centrada en lo que ocurre en la pantalla.

Una introducción de película













«Panzer Dragoon» pone de manifiesto que los juegos originales están de moda.

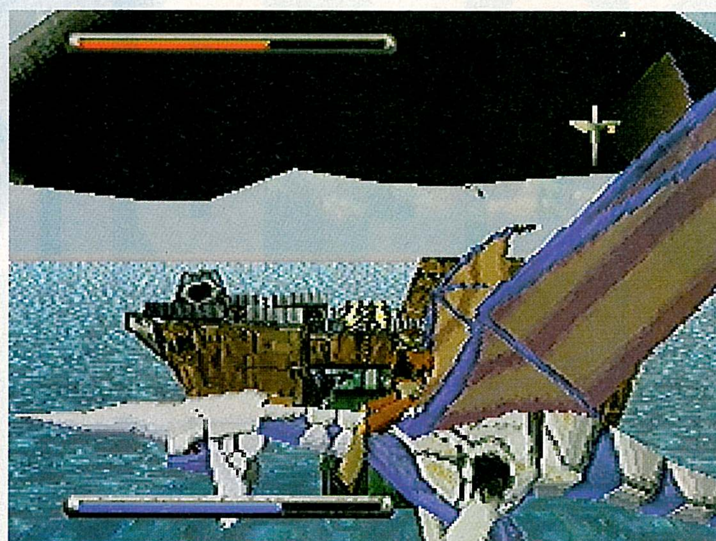
Aun estando dispuesto a no dar concesiones a «Panzer Dragoon», cuesta mucho no reconocer que la potencia de Sega Saturn está perfectamente representada con este juego.











La calidad gráfica de un juego es una característica que se aprecia incluso en los detalles más insignificantes. El suave batir de las alas del dragón es una de ellas.

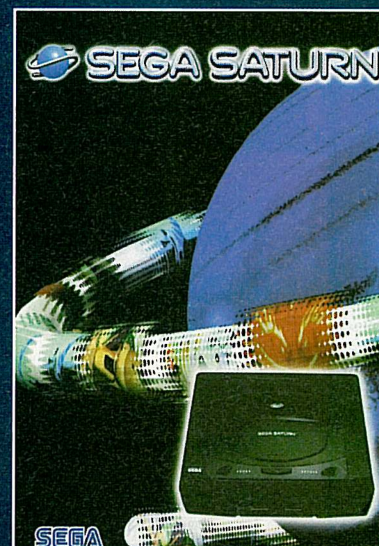






La simple contemplación de la secuencia inicial ya provoca en el espectador la sensación de estar ante un juego innovador en el aspecto gráfico. Por otra parte, la solidez del argumento incita a no perderse ni una imagen.

El ojo nipón



Dichosos japoneses, ellos sí que tienen suerte. No sólo pueden disfrutar ya de juegos como «Virtua Fighter», «Clockwork Knight» o el mismísimo «Daytona USA» -puesto a la venta el 1 de abril- sino que encima pueden elegir entre tres Saturn diferentes: **V-Saturn** de **JVC**, **HS-1** de **Hitachi** y la propia de **Sega**. Las diferencias entre ellas son mínimas y el precio es muy similar. Todo un golpe de efecto.

Hay que reconocerle cierta inteligencia a Sega al permitir que otros fabricantes puedan crear máquinas compatibles, y no es ninguna tontería. Veamos por qué. **JVC** es uno de los grandes de la electrónica de consumo mundiales y posee su propia cadena de distribución en Japón. Allí podrá vender su **V-Saturn**, abriendo una nueva vía comercial para la consola, además de las tiendas de videojuegos. Si a ésto unimos que **Sony** y **JVC son enemigos** acérrimos, vemos el **interés de Sega** por aliarse con alguien que tiene el poder suficiente como para plantar cara a la misma Sony. Ahora sumamos a **Hitachi** a la fiesta (otro grande de los vídeos y los televisores) y tenemos que Sega **ha abierto un nuevo camino para su máquina** y se ha hermanado con dos grupos que en un momento dado podrían ser competidores.

¡Eh! ¡Yo soy la justicia!

- Mega Drive
- Acclaim
- Junio

El cine y los videojuegos comparten un mismo sector: el del ocio y el entretenimiento. Por ello no es de extrañar que, continúamente, veamos colaboraciones en forma de videojuegos transportados a películas o viceversa. El caso que nos ocupa actualmente llega curiosamente del mundo del cómic, para pasar al cine y posteriormente a las consolas. Largo camino para un producto que tendrá mucho decir cuando llegue, en varios formatos, allá por junio.

JUDGE DREDD

A pesar de que hasta el mes de junio no tendremos ocasión de disfrutar con las evoluciones del Juez Dredd en el cine, los chicos de Acclaim ya nos tienen preparada una sorpresa en forma de cartucho de lujo. Lógicamente la versión consolera de esta aventura futurista no contará con la presencia de Sylvester Stallone pero os podemos asegurar que el apartado gráfico prestará mucha atención al movimiento de su sprite protagonista. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, el aspecto general del juego tendrá mucho en común con otro bombazo cinematográfico: «Stargate»; lógico si tenemos en cuenta que Acclaim también se encargó de realizar aquélla conversión. Volviendo al tema que nos ocupa, "Judge Dredd" estará estructurado en torno a 14 fases de grandes dimensiones en la que nuestra deber será cumplir las órdenes que al comienzo de cada una se nos den. Estas misiones consistirán en devolver (o eliminar) a presos fugados, capturar criminales o encontrar pruebas de nuestra inocencia para salvarnos de pasar una temporada no precisamente corta en la carcel. Como era de esperar la colección de armas que llevará nuestro personaje será impresionante y las necesarias recargas se hallarán repartidas por todo el mapeado para que nunca nos quedemos indefensos ante la gran cantidad de pillos, delincuentes y gente de mal vivir con que nos cruzaremos. Atentos a vuestras pantallas en junio.







Esta aventura futurista no nos dará ni un momento de respiro. Avispados enemigos nos complicarán todo lo que puedan nuestra misión de limpiar las calles.







El futuro es un lugar caótico donde el delito campeará a sus anchas. Menos mal que existe el Juez Dredd.

Configurado como un plataformas, «Judge Dredd» mostrará mucha acción.



La calidad gráfica de estas imágenes habla por sí sola de lo que nos encontraremos en «Judge Dredd».

El cartucho podrá explotar el marketing realizado para promocionar la película. Sin embargo, le sobrará calidad como para ser un éxito sin necesitar el film.



Escenarios de lujo para una producción con amplia repercusión cinematográfica.

Un cómic de largometraje





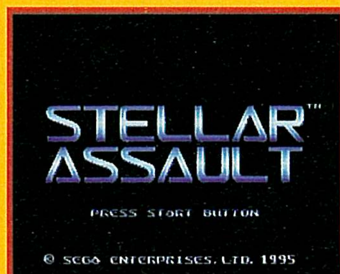
Tras los relativos "fracasos" de taquilla de **«Demolition Man»** y de **«El especialista»**, Sylvester Stallone ha decidido volver a la carga con una aventura futurista en la que asumirá el papel del Juez Dredd. El guionista de la película no es otro que Steven de Souza al que ya conoceréis por su papel en «Street Fighter» como director y guinista. El presupuesto manejado es de 80 millones de dólares y podéis estar seguros que el apartado más beneficiado por esta lluvia de millones será el de efectos especiales.



Sega y su 32X asaltan las estrellas

«Stelar Assault»

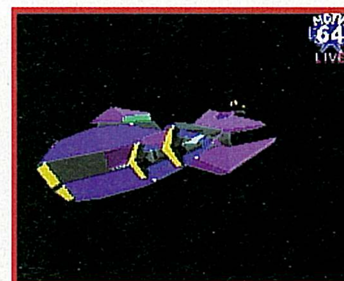
- MD 32X
- Sega
- Junio





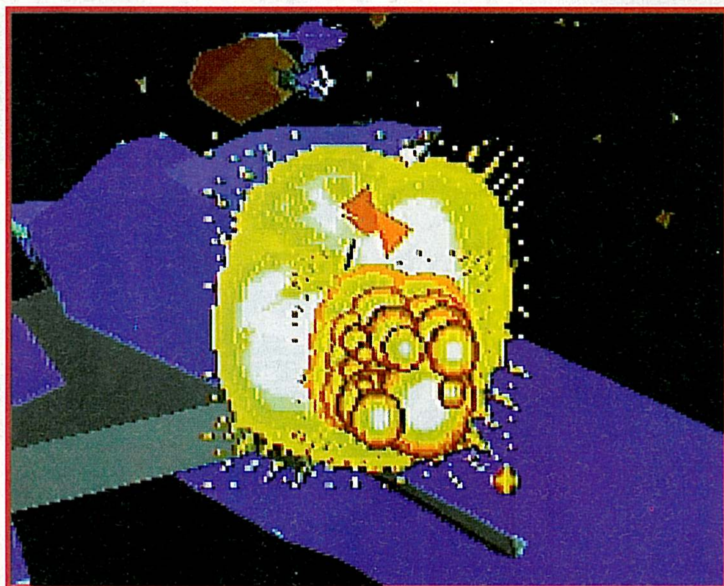


El éxito de los juegos se mide, últimamente, en términos de capacidad para presentar polígonos, y «Stellar Assault» no quiere ser menos. Siguiendo la línea del ya conocido «Star Wars Arcade» este nuevo cartucho para MD 32X de Sega repite localización y sistema de juego: espacio exterior plagado de enemigos e infinidad de misiones que cumplir y perspectiva en primera persona con opción a diferentes vistas exteriores accesibles directamente desde el pad.
Totalmente poligonal, este shoot'em up pondrá a vuestra disposición dos naves de combate, una de las cuales será la que os llevará a cumplir con todas las misiones y barrer la galaxia de enemigos hostiles.
Además, esta vez sí que las naves enemigas serán grandes y dibujadas a base de polígonos.
Sega no se olvidará de vuestros posibles amigos y habrá una opción para dos jugadores, que dejará los controles de movimiento a uno y las tareas de disparo y defensa a otro.
Tampoco el aspecto sonoro será descuidado, ofreciendo tonadillas en plan espacial y unos efectos de sonido dignos de la mejor película de Steven Spielberg. Todo esto irá dentro de un cartucho de 16 Mb que llegará en Junio, así que preparad vuestras 32X que «Stellar» se acerca.



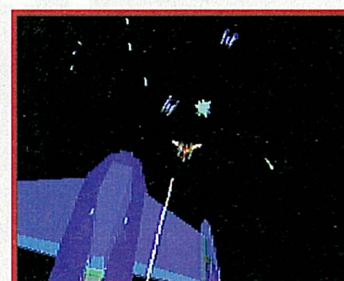








El aspecto gráfico se cuidará de forma especial.



La opción Replay permitirá visionar las misiones.

Revival de Zaxxon para la 32 bits de Sega

«MOTHERBASE»

- MD 32X
- Sega
- Junio





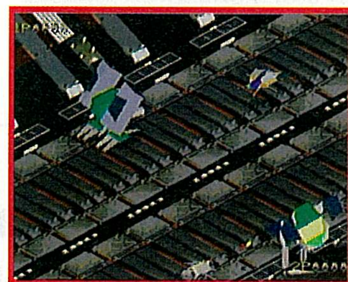
Todo un tópico de las películas ambientadas en el espacio exterior: "en el espacio nadie te oirá cuando en el fragor de la batalla sientas deseos de gritar". Así es como Sega quiere que os sintáis cuando conectéis por primera vez vuestra 32X con su nuevo cartucho en ella. «Motherbase» será un shoot'em up con scroll de tipo isométrico que, a los más viejos en esto de los videojuegos, os recordará mucho a todo un clásico de Spectrum, nos referimos a «Zaxxon».

Sobre el papel habrá que disparar a todo lo que se mueva por la pantalla, teniendo mucho cuidado de no tropezar con cualquier clase de torres o edificios supuestamente fijos. Para los aficionados a los grandes jefes, en «Motherbase» encontrarán de su medicina favorita: gigantescos robots deseosos de entrar en combate y aniquilar la minúscula nave protagonista. Pero no estará sola, puesto que gracias a unos aparatos especiales podrá aumentar su poder ofensivo y así acabar rápidamente con todo aquéllo que le presente batalla. Todo en 16 Mb y hacia el mes de junio, pero recordad que es exclusivamente para MD 32X.



Esta será la nave que tendréis que dirigir a lo largo de vuestro periplo.

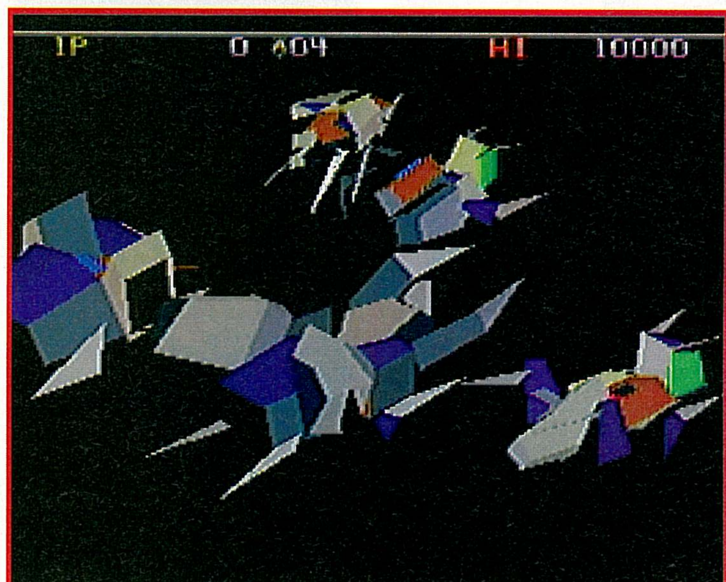




El scroll de tipo isométrico será una constante en este shoot'em up.









Acción de "mentirijillas"

«True Lies»

- Mega Drive
- Acclaim
- Mayo

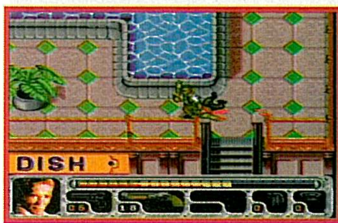


El bueno de Arnold Schwarzenneger viene pegando muy fuerte con las aventuras de Harry Tasker. O dicho de otra forma, Acclaim nos tiene preparada una estupenda sopresa para el mes que viene: un estupendo juego que se basará en la película «Mentiras arriesgadas». La acción seguirá la misma línea argumental del film y mediante una forzada vista aérea nos meterá de lleno en las mismas situaciones que ya pudimos ver en el cine. Acción sin límites, largas fases repletas de terroristas de la Jihad Carmesí y montones de armas para recoger nos esperarán pacientemente en un cartucho de 16 megas que llegará en mayo de la mano de Arcadia Software.





La "dura" vida de Harry Tasker será la excusa perfecta para divertirnos.



Acción en 360 grados para no aburrirse nunca.

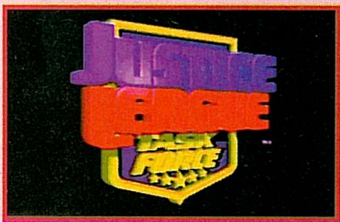




Súper luchas a gogó

«Justice League»

- Mega Drive
- Sunsoft
- Mayo











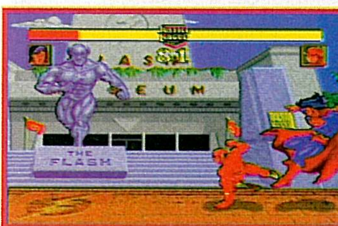
Los gráficos y el sonido serán cuidados al máximo.



Protagonistas de lujo para un juego muy prometedor.

La mejor recopilación de superhéroes que hayamos visto nunca ya está a tiro de piedra. Un mesecito de nada y ya podremos disfrutar de un increíble cartucho de lucha que contará con protagonistas de la talla de Superman, Batman, Flash o Wonder Woman por citar algunos. Esta maravilla de la programación irá empaquetada en un cartucho de 32 megas que promete ser altamente jugable y tremendamente agradable a la vista. El sistema de juego no se apartará mucho de lo que hemos visto en juegos como «Eternal Champions» o «Street Fighter» y consistirá en los clásicos combates «one vs one» que tanto éxito han tenido en las salas recreativas de medio mundo. Un modo historia y el inevitable modo dos jugadores completarán las opciones de este próximo lanzamiento de Acclaim.



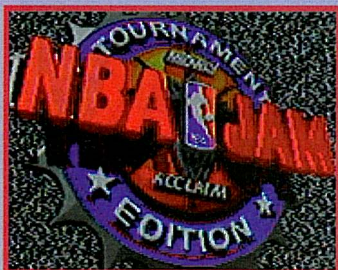


Preparáos para lo que os espera en «Justice League».

El torneo de las estrellas

«NBA JAM T.E.»

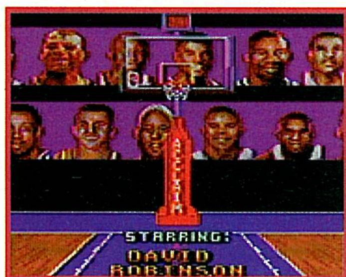
- Game Gear
- Acclaim
- Mayo





La versión mejorada del «NBA JAM» está a punto de apparecer en GG. Al igual que en su hermana mayor, esta actualización traerá de la mano varias novedades que irán encaminadas a aumentar la jugabilidad. De esta forma conseguiremos canastas de más de 3 puntos y podremos recoger ítems que nos permitirán disfrutar mucho más del deporte de la canasta.







«STARGATE»

Puzzles espaciales

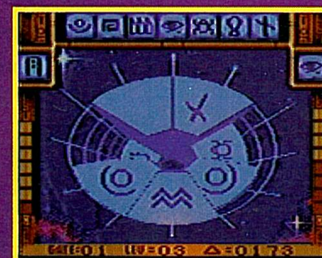


- Game Gear
- Acclaim
- Mayo



En muy poco se van a parecer las versiones MD y GG del juego «Stargate». Mientras la primera podría ser definida como un arcade de plataformas, la de GG va a ser una especie de «Columns» pero con algunas peculiaridades. La vista que tendremos de las piezas que caerán, será superior y el objetivo a cumplir será realizar agrupamientos de 3 piezas iguales siguiendo la combinación que se nos presentará en la parte superior de la pantalla.





Rebotes de color

«MR. NUTZ II»

- Mega Drive
- Ocean
- Marzo



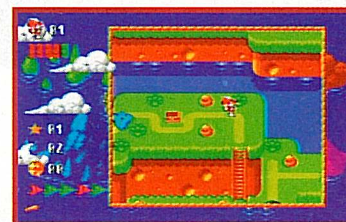
La primera visita de Mr. Nutz a la Mega Drive debió de ser muy satisfactoria para esta ardilla, porque en breve "amenaza" con volver. Su nueva aventura tendrá de todo para ser aún más divertida que la anterior. Un gran mapa general presidirá todas las acciones plataformeras que tengamos que realizar y desde este lugar será desde donde escogeremos el orden de las fases. Una vez dentro de los niveles, el sistema de juego vendrá a ser muy similar al que ya pudimos ver en su anterior aparición consolera.



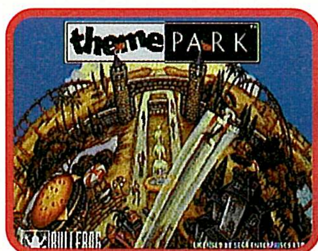




Plataformas y color unidos para divertir a todos.



Este será el enorme mapa general del juego.



Electronic Arts

Simulador

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

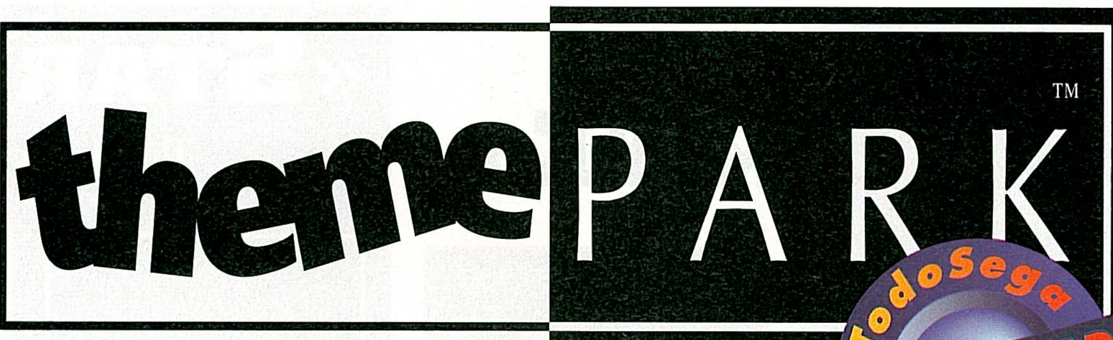
Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Parques: 24

¡Pasen y vean!





Son las primeras horas del día y aún no ha llegado el ruidoso público al parque. Dentro de muy poco, cientos de inquietos muchachotes comenzarán a abarrotar las modernas atracciones que tú mismo montaste a mano. El barco pirata, la noria, la montaña rusa y las demás barracas de feria ya han comprobado las medidas de seguridad y sus mecanismos funcionan como un reloj. El pedido de carne para hamburguesas con mucha grasa y el helado de vainilla están a punto de llegar para alegría de tus camareros que ya temían por su integridad física en su lucha con los hambrientos visitantes. Todo parece ir bien. Es hora de abrir las puertas: un momento, el sindicato de trabajadores del parque solicita una reunión urgente. La subida del IPC les ha dejado con un sueldo miserable y exigen una negociación: piden un aumento del 30 %. Varias horas después solucionas los contratiempos con una subida del 8 % y un bono para el parque. Eres un monstruo de los negocios y te sientes bien. Has pensado en recuperar ese dinero subiendo el precio de las entradas y tu banco coincide contigo. Quizá sea hora de ampliar el número de tiendas de recuerdos o tal vez poner un lago artificial... Finalmente decides esperar un par de años; has oido hablar de un terreno en California y eso te tienta... Habrá que empezar de nuevo, pero eso nunca te ha asustado: ¡eres un tipo listo!

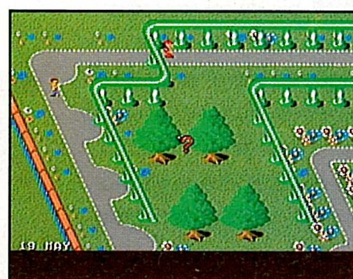


Si quieres conseguir que el público inunde tus atracciones, no debes olvidarte de construir buenos accesos. Coloca bien las filas y no tendrás problemas.





Nada como un cartucho en roman palatino para disfrutar de lo lindo con la lucha diaria de la gestión del parque de atracciones. Electronic Arts se apunta un tanto con Theme Park.









El negocio que supone llevar un parque de atracciones está perfectamente recogido en este cartucho. Negociar con los empleados su subida salarial o discutir con los proveedores sobre la subida de los materiales son temas que se incluyen.



Pelear por un punto en la subida sindical, luchar con los proveedores por el pedido de la semana, recoger la basura del cesped, ... ¡cuantos problemas da un parque de atracciones!

Banco Bullfrog

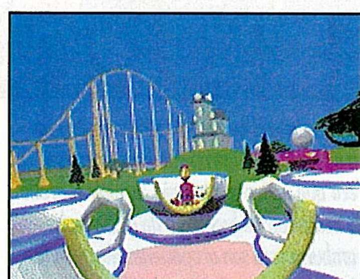


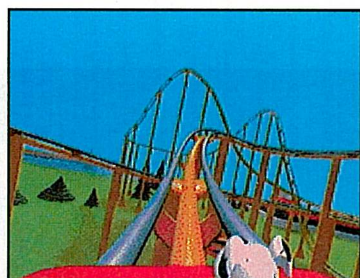


El objetivo principal del juego es hacer dinero y desde el menú de la derecha podrás controlar tanto los ingresos como los gastos. En la otra imagen puedes ver una subasta del parque.



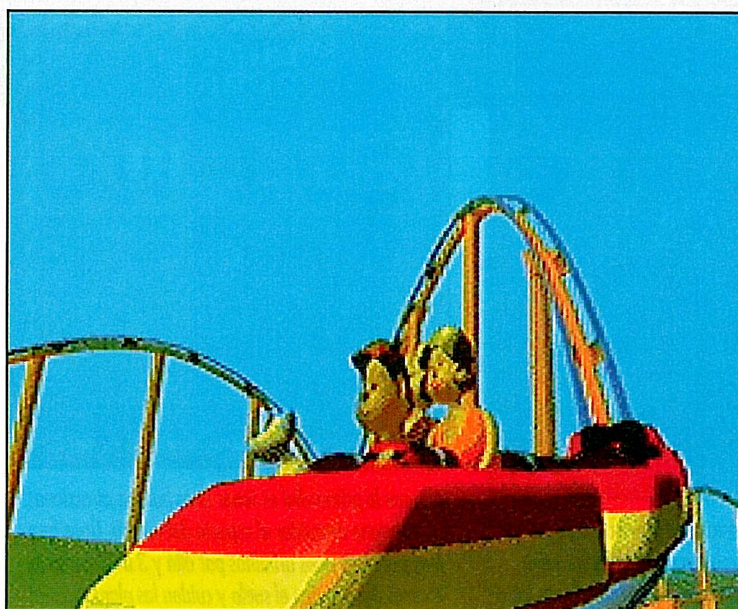
Desde aquí podrás controlar a tus empleados para que sean más efectivos.

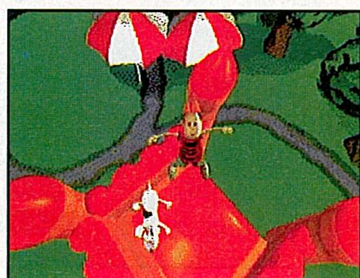






Factores como el grado de ocupación, la duración de los viajes o la velocidad de la atracción son fácilmente manejables desde este menú personalizado.





La intro del juego pone de manifiesto toda la calidad gráfica que una Mega Drive puede mostrar a poco que se la cuide.

En las atracciones que dan algún tipo de premio tendremos que ajustar factores como el porcentaje de veces que toca un regalo o el precio por partida.



El uso continuado de las atracciones provoca que se acaben rompiendo en algún momento. Para que este inconveniente no sea muy duradero es necesario tener en plantilla a un buen número de mecánicos. Ellos se encargarán de arreglar cualquier problema.



Con las tiendas no tendrás tantos problemas ya que nunca se estropean. Esto no quiere decir que no tengan trabajo. Escoger el grado de azucar en los helados o de grasa en las hamburguesas son ocupaciones que te quitarán el sueño las primeras partidas.



El cohete, como otras tantas atracciones mecánicas clásicas, va a necesitar de toda tu atención. Además de las inoportunas averías, otros problemas se os unirán, tales como el grado de ocupación o la imagen que de vuestro parque se van a llevar los visitantes tras montar en ella.

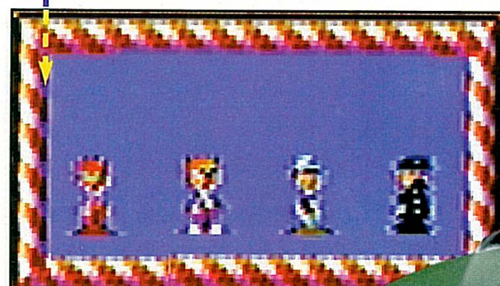


Aunque lo primordial es tener unas buenas atracciones, no conviene descuidar el aspecto del recinto. Unas farolitas por aquí, unos arbolitos por allá y 3 ó 4 buenos jardineros que limpien el suelo y cuiden las plantas...



De la cantidad de público que entre en el parque dependerá vuestra situación económica. Echar un vistazo a la ocupación de los autobuses os servirá para estar al día.

Este pequeño mapa sirve como muestra de lo que se puede llegar a hacer a poco que uno sea hábil con las finanzas. Estrategia, diversión, factores que bien combinados buscan en Theme Park la ocasión para llamar vuestra atención. Sin olvidar además su traducción.



¿Qué sería del parque sin sus trabajadores?. Contrata a los currantes justos y no tendrás que preocuparte por nada más. Eso sí, paga bien y trabajarán mejor.



Theme Park

Gráficos 90
Las atracciones son increíbles mientras que los ususarios del parque llevan su pequeño tamaño con mucha dignidad.

Música 88
Cada atracción tiene su propia melodía característica y el conjunto del parque es tan ruidoso como uno de verdad.

FX 86
Los justos. Se notan lo suficiente y ayudan a ambientar.

Movimiento 84
Una vez que el parque está casi lleno el movimiento se ralentiza un poco. Al menos las animaciones de los personajes y atracciones no.

Control 89
El alto grado de realismo requiere unos controles completos pero se ha combinado muy bien la complejidad con la sencillez de manejo: la excelente traducción tiene su parte de culpa. Sólo hace falta tiempo.

Diversión 94
Ideal para los amantes de la estrategia. El realismo y el sentido del humor unidos en un solo cartucho.

OPINION:

Desde su aparición en los ordenadores «Theme Park» ha sido uno de mis juegos preferidos, por eso su paso a la MD me inspiraba cierto temor. ¿Podría la consola igualar lo aparecido en PC?. Evidentemente en gráficos no, pero después de jugar muchas horas con él, he llegado a disfrutar de la misma forma. Un único "fallo": no poder salvar la partida cuando se quiere y tener que vender el parque para conseguir un password.

Roberto Lorente

Una joya en estrategia y diversión para la 16 bits, ¡y está traducido!

José Antonio Gallego

Lo Mejor:
El sentido del humor y la jugabilidad.
La traducción al castellano.

Lo Peor:
No poder grabar la partida.

92%



Capcom

Beat'em up

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: 3

Password: No

Batería: No

Fases: 6

THE PUNISHER

¡Puedes huir, pero no te esconderás!



Bajo esta sencilla pero terminante frase, se esconde uno de los vengadores más efectivos del mundo del cómic. Conocido en el mundo real como Frank Castle, su lucha contra el mundo del crimen es más una cuestión de ver quién le supera en rencor. Su historia es triste, muerta su familia en un pequeño incidente mafioso decide luchar contra el mal en todas sus formas utilizando todos los medios a su alcance. Creado por los pinceles de Marvel Comics, Capcom ha comprado la licencia para deleitarnos con un cartucho configurado al más puro estilo «SOR»: acción de lucha con desplazamiento horizontal, golpes especiales e infinidad de armas para cada uno de los protagonistas (Castle no está solo, le acompaña su implacable colega Nick Furia) y como siempre, montones de enemigos para destrozar. Tampoco faltarán los inevitables jefes de final de fase. Como os obvio, 6 niveles dan mucha guerra y si vais acompañados, la venganza será aún mayor.



Las secuencias entre fase y fase os ayudarán a comprender los mótivos de la siniestra venganza personal de este particular castigador electrónico.

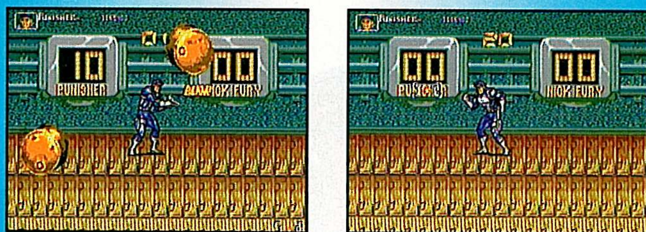


Nivel 2, androide, Punisher blande vil metal, ¿quién será el ganador? Utilizando la posibilidad de tirar bombas, este jefe será pan comido.





¡Ah! ¿pero hay bonus?



Entre fase y fase accederéis a un modo de bonus que os permitirá conseguir unos jugosos puntos. El que aquí os mostramos tiene cierto parecido con el disparo a las botellas al aire del lejano Oeste, sólo que en este caso estamos hablando de barriles, que tendréis que destrozar con afinada puntería.



Al final de cada fase llegará la hora del recuento de ítems. Por cada uno de ellos recibiréis cierto número de puntos.







Capcom ha recreado con gran acierto las aventuras de The Punisher, un héroe procedente de los cómics Marvel.



La batalla será dura desde el mismo inicio del juego. Menos mal que The Punisher posee una descomunal fuerza.



Cuanto más avancéis en el juego más poblada de enemigos se encontrará la pantalla, haciéndos prácticamente imposible llegar al final sin la ayuda de otro jugador.

The Punisher

Gráficos 86
Los personajes son más bien pequeños, perro están correctamente animados. gracias a los correctos escenarios el juego goza de una buena ambientación.

Música 82
Melodías de película de acción con mucho uso de percusión y teclado electrónico para sorprender al personal.

FX 81
Nitidoos efectos de sonido con alguna que otra digitalización de voz, cosa rara en Capcom.

Movimiento 87
A pesar de que no tiene una gama de golpes muy amplia, cada uno de los personajes presenta gran detalle en su animación y el movimiento no sufre saltos.

Control 88
Con sólo dos botones y el pad direccional será suficiente para controlar a Frank, lástima que no hayan explotado más las seis posibilidades del pad.

Diversión 82
Difícil para jugar una sola persona y puede que algo corto una vez que sean dos las que están en juego. Pero divertirá sin problemas a todo el mundo.

OPINION:

Tras revolucionar el género de la lucha con su serie «Street Fighter» Capcom ha querido meterse a justiciera callejera y creo que el tiro les ha salido por la culata. Entendámonos, el juego no está mal, pero no engancha. Si que presenta un gran reto porque es algo duro, además permite utilizar infinidad de armas, pero le falta jugabilidad y longitud.

Oscar del Moral

Siempre me han gustado los comics, pero creo que Capcom podía haberse esmerado algo más y habernos ofrecido un juego más evolucionado.

José Antonio Gallego

Lo Mejor:
Destila acción a raudales.

Lo Peor:
¿De verdad que ser héroe es tan difícil?

84%



Core Design

Arcade

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 3

Password: No

Batería: No

Fases: 6



Un "Kadaver" muy vivo

Son tres valientes soldados que han sido enviados a Monstrocity con la única misión de acabar con "Kadaver" un resto de lo que en su día fue un experimento destinado a cambiar el curso de la historia. Escondido en la planta criogénica, ha sido descubierto y se va a proceder a su aniquilación. Antes, será necesario sortear los peligros que acechan en las seis plantas del edificio.

Un planteamiento sencillo para un cartucho que pasará a la historia como el último que Core Design programó para Mega Drive. El porqué de esta decisión, compleja respuesta: parece que todo el mundo está a la espera de lo que puede ocurrir con las nuevas máquinas, aunque de momento Core ha prometido que no dejará atrás a los usuarios de MD 32X.

De vuelta a la realidad de este juego, os sorprenderá por su calidad gráfica: los escenarios poseen un detalle magnífico, siendo posible observar aspectos tan increíbles como el sistema de fontanería o las armaduras de los enemigos que pueblan el edificio. Para empezar podréis seleccionar entre tres personajes cada uno con su armamento y sus posibilidades de movimiento, hay que tener en cuenta que Joint (el más grande todos ellos) es lento pero potente en defensa, o que Rib es muy ágil pero puede palmar en un pis pas. Solos o en compañía, tendréis que abriros camino a lo largo de todos los niveles para acceder al enemigo final, uno de los más grandes que nunca ha programado Core.





Tendréis oportunidad de demostrar vuestra piedad con los jefes de final de fase, pero será cuestión de tomarselo con dureza.





Los seis niveles de «Skeleton Krew» están localizados dentro de un gigantesco edificio, que deberá ser recorrido de arriba a abajo.



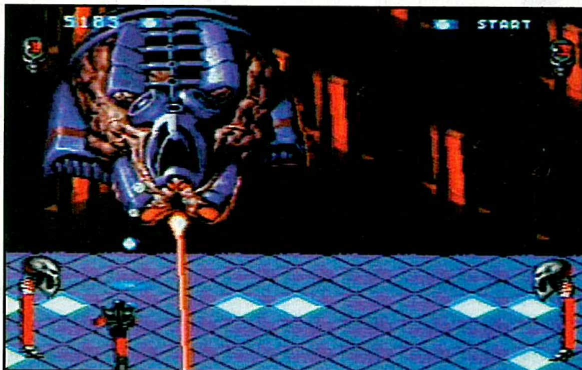
Básicamente, el scroll es de tipo isométrico, con fases en las que se presenta en perspectiva frontal, como con los jefes de final de fase.



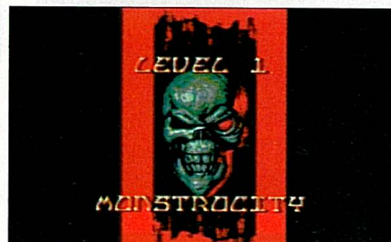




La intro no es una secuencia FMV, pero no hace falta, todo queda bien claro.



Como siempre ocurre con Core, la sorpresa se adueña de sus cartuchos. Esta vez llega en forma de monstruosos y muy rápidos enemigos de final de nivel.

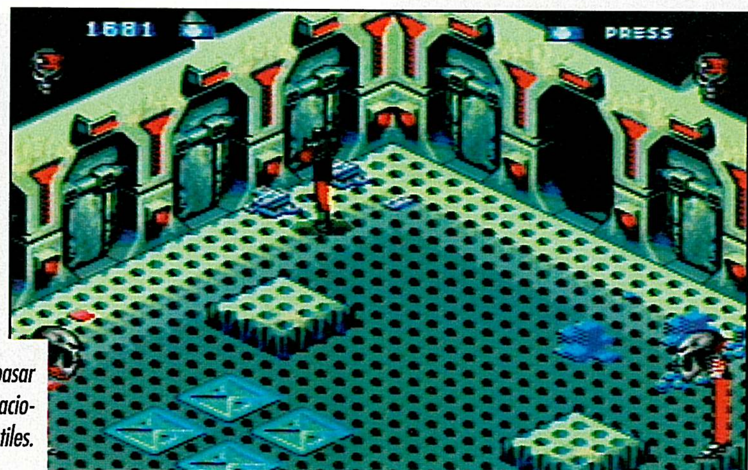




Difícil, pero con tres continuaciones entra dentro de lo posible que finalicéis el juego.

Es una verdadera lástima que, de momento, Core haya decidido retirarse del mercado de los 16 bits. «Skeleton Krew» es toda una joya: gráficos, sonidos, jugabilidad... todo es magnífico.





No son precisamente secretas, ni hará falta pasar por ellas obligatoriamente, pero en ciertas habitaciones escondidas encontraréis ítems muy útiles.

Skeleton Krew

Gráficos 92
No podía ser de otra forma, Core ha creado unos escenarios increíbles y de gran detalle, además, el scroll es buenísimo.

Música 83
Melodías misteriosas que crean una atmósfera oscura y siniestra.

FX 82
Efectos variados pero con un pequeño problema de calidad en la digitalización.

Movimiento 92
Perfecto. Los enemigos se desplazan de forma sorprendente, y los jefes de final de fase son unos atletas de primera.

Control 86
Confuso al principio, dado su peculiar sistema de disparo, pero una vez hecho a él, ¡enemigos a mi!.

Diversión 85
Seis niveles plagados de enemigos y de gran extensión, pero jugando sólo uno será difícil llegar al final, lo que te lleva a quedarte pegado al pad.

OPINION:

Treasure y Core son dos compañía punteras en Mega Drive, ambas llevan hasta el límite la capacidad de la 16 bits de Sega. En el caso que nos ocupa, este «Skeleton Krew» es una verdadera delicia, los gráficos que muestra y el suavísimo scroll de pantalla son brillantes y dejan por el suelo a ciertos títulos de plataformas. Pero Core ha descuidado un poco el tema del sonido situándolo por debajo de su línea habitual de calidad. Sin embargo, globalmente es un buen cartucho, y muy recomendable.

Oscar del Moral

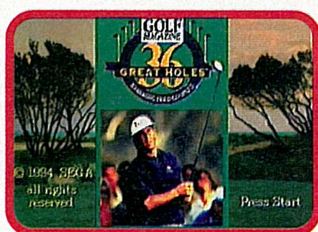
¿Me podría decir alguien por qué quiere Core dejar de programar para 16 bits cuando lo hace tan bien?

Javier Castellote

Lo Mejor:
Sin duda alguna, los gráficos y el scroll.

Lo Peor:
El aspecto sonoro.

87%



Sega

Deportivo

Megas: 24

Jugadores: 1 a 8

Hoyos: 36

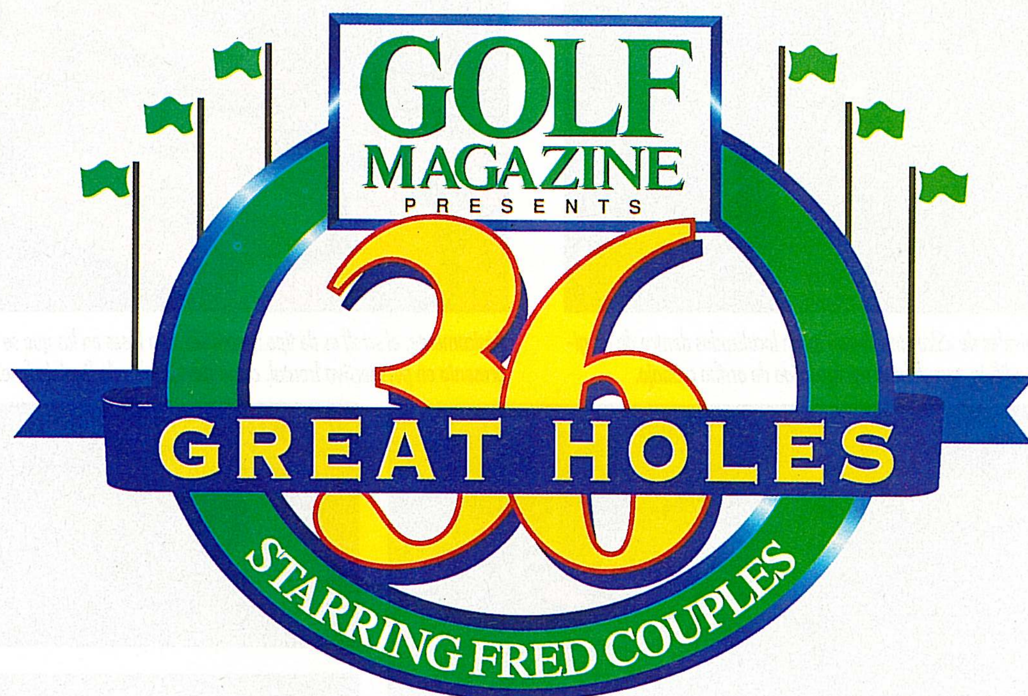
Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Modos de juego: 6



De 32 bits a 36 hoyos con un golpe

Nunca es tarde para protagonizar un videojuego aunque para ello sea necesario ser un gran jugador de golf, al fin y al cabo, de jugar se trata ¿o no? El cartucho que viene a nuestras páginas os propone convertiros en unos ases del deporte de la paciencia con vuestro pad como palo y la pantalla del televisor como escenario campestre. Con estas premisas Sega Sports ha configurado un más que correcto juego deportivo con varios modos de juego y la posibilidad de competir hasta ocho jugadores en un modo torneo especial.

A los no familiarizados con el sistema de golpeado de la pelota les ofrece la oportunidad de practicar y entrenar antes de afrontar el reto de los 36 hoyos incluidos, todos ellos sacados de los mejores campos americanos.

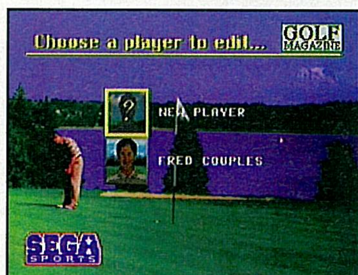
No pueden faltar la consiguiente gama de opciones y la posibilidad de realizar un breve reconocimiento del hoyo. Además, el juego viene con el aval de Fred Couples, un reconocido jugador internacional nombrado por dos veces mejor jugador del año por la asociación PGA. En resumen, un juego que entusiasmará a los aficionados al golf y asombrará a los neófitos.

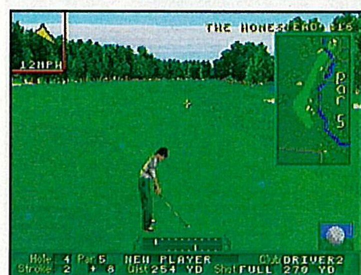


Los seis modos de juego del cartucho os permitirán, entre otras cosas, entrenar los hoyos o practicar los golpes.



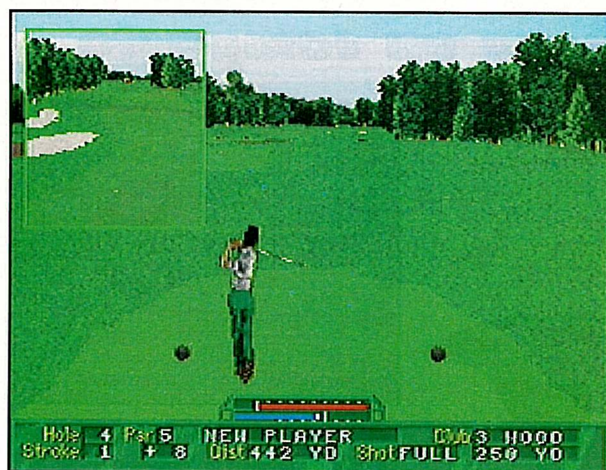
Una vez situados en el tee, el juego os mostrará en pantalla la orografía del terreno, con sus inclinaciones. Será el momento de mostrar vuestra habilidad.







Es posible realizar consultas para reconocer el terreno y de esta forma observar con más detenimiento la configuración del hoyo, en vistas a realizar el recorrido con el menor número posible de golpes y no caer en trampas.



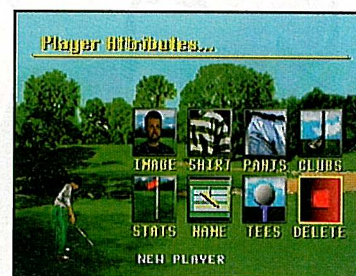
SEGA SPORTS SCORE CARD
ROUND 1

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8
BLACK	454	212	441	540	421	440	218	417
BLUE	434	203	414	525	381	425	174	403
WHITE	379	165	391	488	309	403	146	388
RED	369	176	277	459	305	342	103	371
PLAYER	+4							
PAR:	4	3	4	5	4	4	3	4

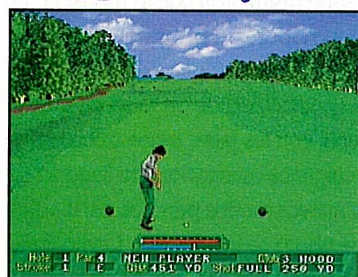
La tabla de puntuaciones os mostrará vuestra posición en la clasificación general y el número de golpes que habéis necesitado para cada uno de los hoyos.

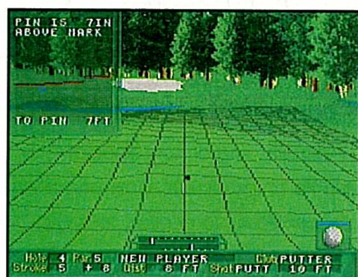


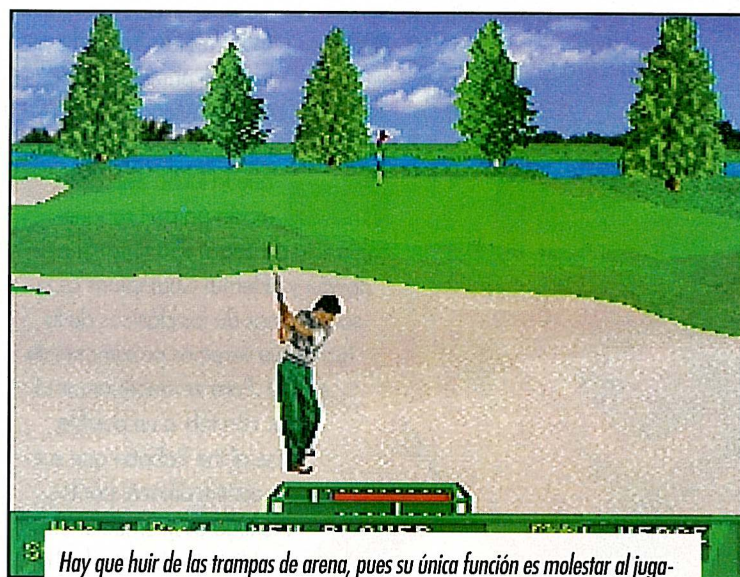
Fred Couples apadrina un juego de golf que recoge 18 de sus mejores hoyos, además de incorporar otros tantos sacados de los mejores campos PGA mundiales.



Mediante las opciones de personalización podréis crear un jugador a medida.







Hay que huir de las trampas de arena, pues su única función es molestar al jugador e incorporar más golpes a su handicap particular, con el problema de perder puestos en la clasificación general.

SEGA SPORTS LEADERBOARD GOLF MAGAZINE
ROUND 1

RANK	NAME	STANDING	HOLE
1.	SAM OASHINDER	-3	13
1.	SEAN COCHRAN	-3	F
1.	ROBERT MATTHEWS	-3	F
1.	JESSE HEERS	-3	6
1.	MONICA PARDINI	-3	8
1.	STEVE THOMPSON	-3	2
1.	NATALIE MARKOS	-3	13
1.	GALEN BURGESS	-3	18
1.	JEFF ALLEN	-3	15
10.	TINA JAMISEN	-2	10
10.	FRED COUPLES	-2	1
10.	TROY RYDALCH	-2	4
10.	MARIE CALDUCCI	-2	2
10.	DANIEL HUGHES	-2	6
10.	JONATHON JUDY	-2	11

Hole 1 Par 4 NEW PLAYER Club 3 WOOD
Stroke 1 E Dist 451 YD Shot FULL 250 YD

En juego, podréis consultar tablas como la de estadísticas del jugador o de los contrarios con solo pulsar Start.

36 Great Holes

Gráficos 78
La habilidad de la máquina para la digitalización de vídeo es manifiesta, así que no hay mucho que comentar. Pero el potencial de 32X no ha sido explotado.

Música 81
Alta calidad para las melodías, pero no tiene gran cantidad de ellas.

FX 84
Melodías tipo retransmisión deportiva, pero no hay gran variedad.

Movimiento 82
El golfista se mueve coon una suavidad que roza la perfección y el desplazamiento de la pelota es correcto, pero no hay nada más.

Control 86
Los seis botones del pad cumplen perfectamente con su cometido y dan pie a otros tantos usos.

Diversión 83
Gustará a los amantes de este deporte, pero 36 hoyos les parecerán pocos.

OPINION:

El primer título golfista de 32X demuestra medianamente lo que puede hacer la consola y cumple sobradamente en jugabilidad. aunque se queda corto en el aspecto gráfico y el musical. Además, podrían haberse incluido opciones para cambiar el ángulo de vista para jugar, haber insertado mayor número de hoyos o mostrar más animaciones. Mas no por ello queda oscurecida la valoración global del juego, siendo éste una buena opción para los aficionados al deporte electrónico.

Oscar del Moral

Nada como un buen juego de golf para olvidar la violencia y el stress de otros tipos de juegos.

Javier Castellote

Lo Mejor:
El primer título de golf para 32X.

Lo Peor:
No haber explotado las posibilidades que la máquina le brinda.

83%

Furia desatada, pero en compacto



JVC - Funcom

Lucha

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: tiempo

Niv. de Dif. : 6

Continuaciones: 4

Password: No

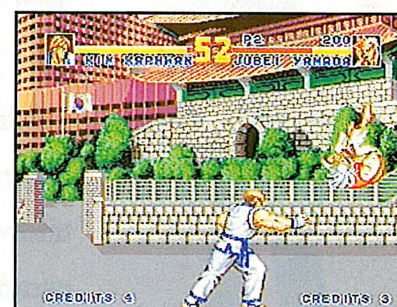
Batería: No

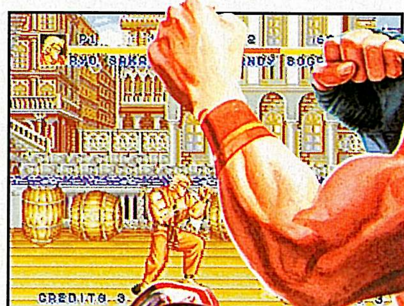
Luchadores: 16

FATAL FURY SPECIAL



En fin, lo cierto es que uno de los juegos más originales que hemos visto últimamente.En fin, lo cierto es que uno de los juegos más originale.



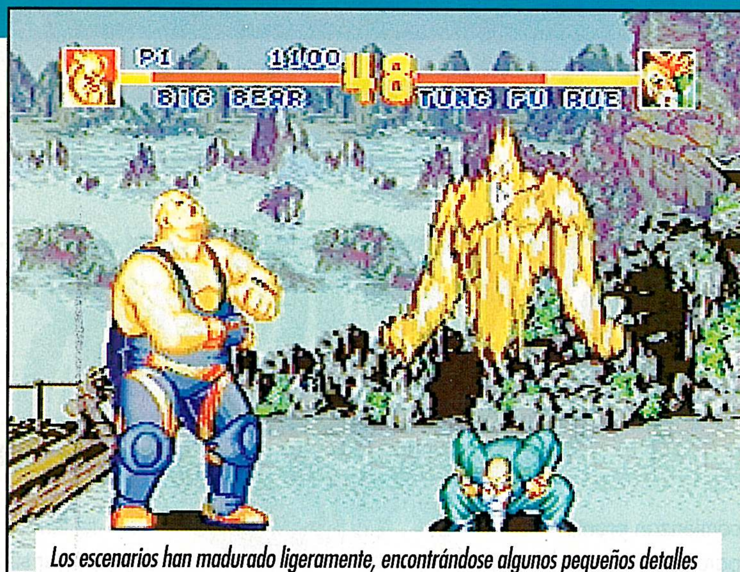


Los hermanos Bogard realizan su primera aparición en Mega CD, en un momento en que parece que la lucha está de moda para el soporte compacto de Sega: «Samurai Shodown» y «Eternal Champions CD» son algunos de los clásicos de la lucha que veremos próximamente en CD. Pero no deberíamos olvidar «Brutal» o un posible «Rise of the Robots» que suena continuamente por los mentideros internacionales.

Misteriosamente, la 16 bits de Sega no ha gozado nunca de la edición especial de «Fatal Fury» que ahora se abre camino en CD; dicen las malas lenguas que por lo visto JVC se vió obligada a realizar juegos para Mega CD cuando pidió la licencia para fabricar su Saturn y ello corto el camino de la correspondiente versión para la 16 bits. También se comenta que el reciente anuncio por parte de Hitachi de su entrada en el negocio de la venta de Saturn propias parece no haber sentado bien a JVC, en fin, como nunca conoceremos la verdad, centrémonos en el juego, que al fin y al cabo es lo que realmente interesa.

Para empezar, los aficionados a la serie disfrutarán con la inclusión de 16 luchadores -uno más que en la increíble versión original de Neo Geo- y la posibilidad de pegarse directamente con los jefes, amén del cambio de algunos escenarios y la llegada de nuevos fondos para los personajes que ahora se incorporan. Como también va siendo habitual no se ha desaprovechado la ocasión para hacer uso de las ventajas que el soporte ofrece, encontrándonos con audio de calidad digital basado en CD.

Además, «Fatal Fury Special CD» presenta un particular escenario para el desarrollo de la acción, más que nada porque los luchadores pueden pelear en dos planos diferentes de la pantalla, siendo posible desplazar al luchador hacia atrás o hacia delante, ofreciendo la opción de atacar por los lados. Con la gran cantidad de golpes especiales que cada uno de los 16 luchadores puede relalizar y la acción y diferencia que éstos ofrecen en cuanto a jugabilidad se refiere, el compacto ofrece mucho juego en términos de duración y adicción, sin olvidarnos de la opción para dos jugadores o el modo "Time Attack", que en tres minutos exige derrotar la mayor cantidad posible de enmigos.



Los escenarios han madurado ligeramente, encontrándose algunos pequeños detalles que realzan el conjunto. Amén de, como es lógico, incorporar nuevos fondos para los luchadores recien llegados.



Los seguidores habituales de SNK están de suerte. «Fatal Fury Special» es exactamente igual a la recreativa e incluye los modos de juego presentes en ésta: "Versus" y "Time Attack".







El mayor elenco de luchadores nunca antes visto en una pantalla de Mega CD, sólo superado por los 24 que tendrá «Eternal Champions».



La intro no sorprende por su espectacularidad, pero muestra el poder del juego.



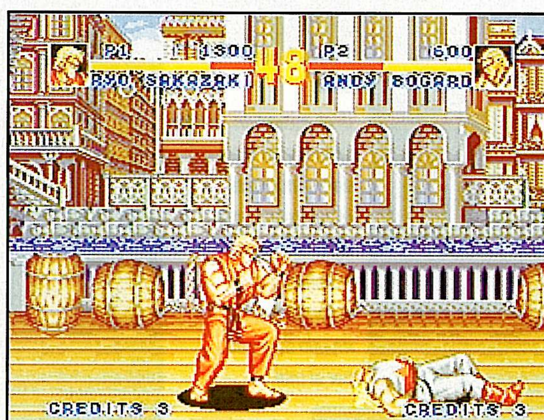


Decididamente, el tamaño de los luchadores os sorprenderá gratamente.



Ryo Sakazaki, presente en «Art of Fighting» será un rival muy duro.





Fatal Fury Special

Gráficos 89
Algunos de los luchadores muestran un tamaño descomunal. Los escenarios gozan de gran detalle.

Música 92
Audio de CD para enviar al jugador al destino correspondiente a cada uno de los luchadores. Cumple correctamente.

FX 88
Como en la recreativa.

Movimiento 85
Los dos planos de movimiento le dan cierta gracia al asunto.

Control 89
Los golpes especiales son fáciles de relalizar y los luchadores responden correctamente al pad.

Diversión 92
Con 16 luchadores será difícil aburrirse teniendo en cuenta además que se puede seleccionar entre diez rivales o un segundo jugador humano.

OPINION:

No está nada mal la conversión realizada por JVC y FUNCOM de la recreativa más brillante y contundente de SNK. Dos modos de juego y 16 luchadores ofrecerán un gran reto. En cuanto a programación, JVC tiene un éxito en sus manos: grandes luchadores, buena música, ... En resumen, el primer juego de lucha para CD que vamos a ver aquí, así que para empezar es un bocado muy jugoso.

Oscar del Moral

Como amante de los jeugos de lucha descubre ciertas virtudes en este CDo que serán rápidamente descubiertas por los adictos al género, enganchará a todo el mundo.

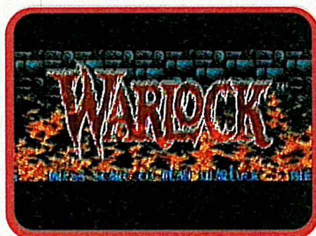
José Antonio Gallego

Lo Mejor:
Un gran juego de lucha para Mega CD. Los 16 luchadores y su gran tamaño.

Lo Peor:
¿Es obligatorio llenar este espacio?.

89%

Brujos a mí, ¡paparruchas!



Acclaim

Arcade

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 0

Continuaciones: 0

Password: Sí

Batería: No

Fases: 7



El alineamiento del sol y la luna va a producir esta vez algo menos bonito que un eclipse. Una vez cada 1000 años esta conjunción astral provoca la llegada a la tierra de Warlock, el hijo del Malvado, con la intención de apoderarse de las 6 runas. Si lo consigue, el misterio de la creación le será revelado con su inmenso poder. Las tinieblas amenazan a la humanidad y la única forma de evitarlo es que alguien localice y recoja las runas antes que Warlock. El elegido ha sido un joven guerrero de nuestros días que ha heredado de sus antepasados druidas los conocimientos arcanos necesarios como para iniciar una misión tan complicada. Las dificultades comienzan pronto para este valeroso héroe. Las piedras mágicas están repartidas en seis lugares distintos y en épocas diferentes, lo que nos da un total de siete niveles llenos de subniveles, trampas, resortes, plataformas móviles e inmundos seres surgidos de lo más profundo del infierno. Los limitados recursos de nuestro protagonista (un poderoso rayo de energía y una esfera flotante) tendrán que ser suficientes para pasar todos estos obstáculos porque el enfrentamiento final con Warlock será a vida o muerte. Como consuelo, siempre se pueden recoger nuevos hechizos y restauradores de energía por el camino. Parece que le van a hacer mucha más falta de lo que vosotros pensáis.

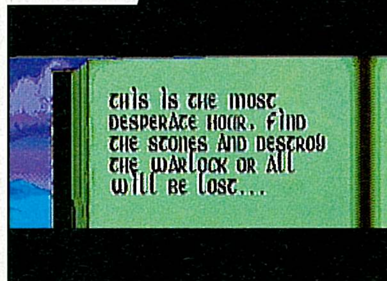




Esta imagen no es de Spiderman, pero ¿a que lo parece con tantas arañas?.



Hay que ir con pies de plomo. Nuestro rival aprovechará cualquier oportunidad.







Unos escenarios tétricos y en ocasiones macabros os recordarán que «Warlock» es una aventura que se desarrolla en un mundo dominado por el mal.



Los amplios conocimientos mágicos del protagonista serán vuestra única ayuda durante todo el viaje. Aprended sus efectos y no tendréis nada que temer de las fuerzas malignas.

Pociones mágicas









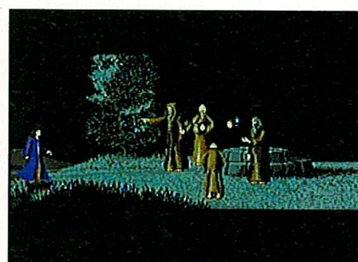




Las principales armas de nuestro moderno druida se basan en su conocimiento de las artes mágicas. Saber utilizar las pociones regenerativas y los hechizos que recojamos por el camino se hace imprescindible. Por otra parte, el objetivo principal del juego es localizar y obtener las 6 piedras-runas. Aquí podéis ver alguna pero el resto tendréis que conseguirlas vosotros mismos. ¡Paciencia!



Localizado en un tiempo en que poseer conocimientos de magia era básico, «Warlock» necesitará de vuestra colaboración para recuperar las runas.









Internarse en el cubil de Warlock requiere una atención extrema. Las trampas se ocultan tras cada esquina.



Extraños seres intentarán evitar que cumplamos nuestra misión. No hay que rendirse.



La animación del protagonista es excelente, como corresponde a una imagen digitalizada. Más de uno encontrará similitudes gráficas con animaciones de juegos como «Flashback».

Warlock

Gráficos 87
Realizados a partir de imágenes digitalizadas. Resultan especialmente llamativas las animaciones de los personajes..

Música 85
Tétrica y barroca. Las melodías justas para ambientar esta aventura.

FX 88
Desde el canto de los pájaros hasta los relámpagos, todos los efectos están realizados con mucho acierto.

Movimiento 84
Las animaciones de los personajes son dignas de ser observadas con detenimiento por lo correcto de su realización.

Control 83
La excesiva sensibilidad del personaje a los movimientos del pad crea algunos problemas en los saltos. En el resto de acciones el control es perfecto.

Diversión 85
A pesar de que la dificultad de algunas fases es elevada, la opción de password asegura muchas horas de diversión.

OPINION:

Warlock podría haberse convertido en un beat'em up más a no ser porque la distribución de puzzles por las fases y la ausencia de puntos han reforzado el componente aventura. Gráficamente no tiene desperdicio aunque los decorados de las fases se repiten en demasía. En cuanto a la diversión, ese componente de aventura que comentaba antes hace que te enganche sin saber muy bien porqué.

Roberto Lorente

Mágico y dioverdido, pero le falta un algo para destacar espectacularmente.

José Antonio Gallego

Lo Mejor:
Las animaciones del protagonista.
Los líos de palancas que hay que hacer.

Lo Peor:
La dificultad de algunas fases
Algunos saltos se hacen complicados.

85%

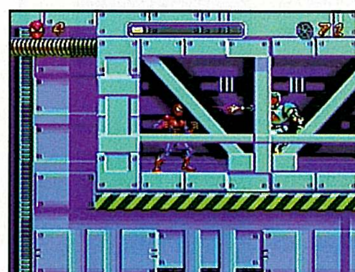
Acclaim • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 6



SPIDERMAN

La fuga colectiva

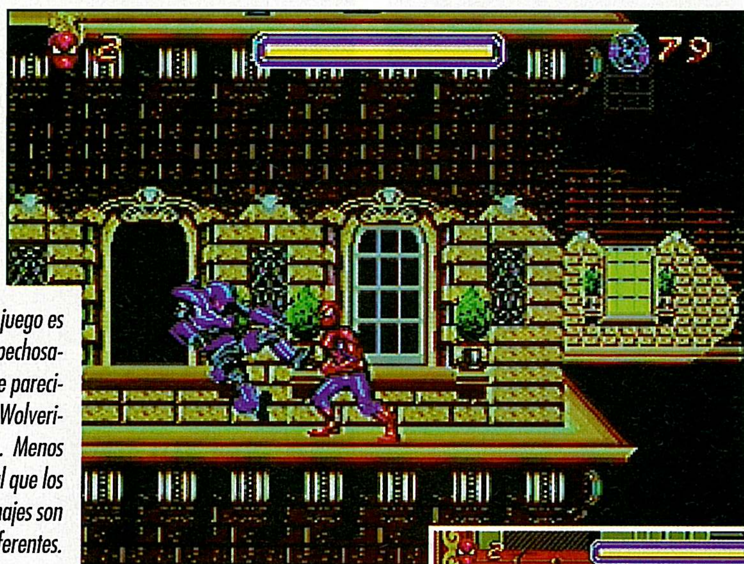




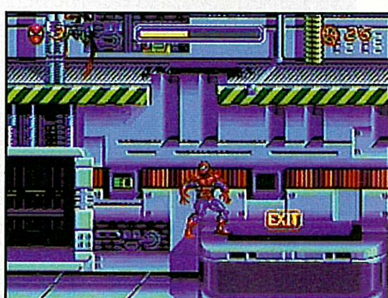


La colección de villanos con los que nos cruzaremos daría para llenar muchas páginas.

No somos nadie. Toda la vida consagrado a luchar contra el mal metiendo entre rejas a los supervillanos, para que ahora se escapen todos a la vez. Y lo peor es que la estancia en la carcel no les ha enseñado modales... Siguen siendo igual de malos que antes, solo que ahora están dispuestos a arreglar cuentas conmigo. Por si aún no lo sabéis, mi nombre es Spiderman y los chicos de Acclaim me han puesto en un compromiso al hacerme protagonizar una aventura como ésta. Capturar malos no se me da mal pero debo reconocer que todos estos malos son muchos malos. Voy a tener que pedir ayuda a los muchachos de "Los cuatro fantásticos". Bueno, simpre que pueda encontrar el ítem que me lo permita y eso no parece ser fáci. A fin de cuentas los 6 niveles que componen esta aventura están llenos de escondrijos, salas ocultas y trampas. Pero en fin, para algo he engrasado mi lanzador de telas de araña y he cogido unas cuantas bombas de mano, seguro que la caza será dura.



Este juego es sospechosamente parecido a Wolverine. Menos mal que los personajes son diferentes.









Gráficos 82
Fondos poco variados. El protagonista ha salido poco favorecido.

Música 75
Melodías mediocres y bastante repetitivas.

FX 78
Mejores que las melodías pero sin llegar a ser importantes.

Movimiento ...76
Bueno en los fondos y pobre en el protagonista.

Control 73
Demasiado pobre y complejo.

Diversión 77
Recomendable para fanáticos de la Marvel.

OPINION:
Mediocre retorno de Spiderman a la MD. El control pesado y la monótona música dan al traste con un interesante proyecto.

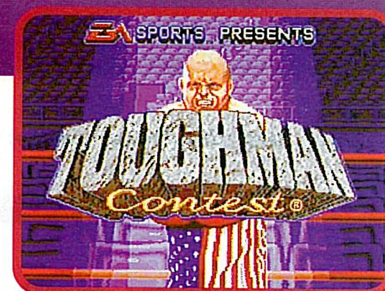
Roberto Lorente

74%



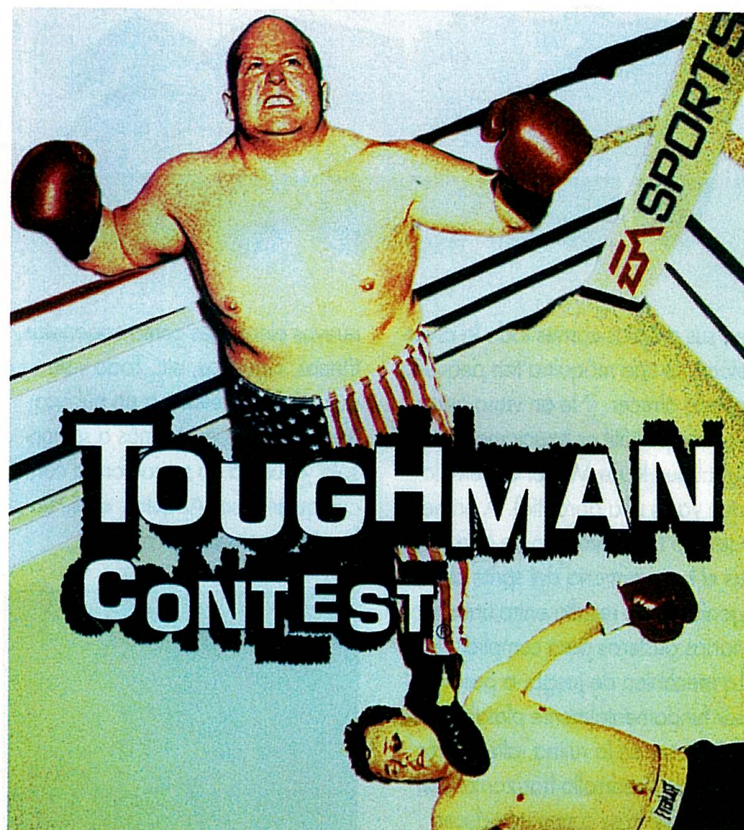
Aquí podéis ver a dos viejos conocidos que se vuelven a encontrar después de mucho tiempo.

Electronic Arts • Deportivo • Megas: 32 • Jug.: 1-2 • Vidas: - • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Luchad.: 24



Un duro más bien blando





El deporte de las 12 cuerdas sigue ganado adeptos entre los usuarios de consolas. EA, consciente de ello, ha decidido darles justamente lo que andaban deseando: un simulador de boxeo que contiene todos los "encantos" de este deporte. Como base argumental los programadores del juego han cogido una competición de tipo populista que ha servido para lanzar a la fama a algun que otro profesional. Hecho esto, han aderezado el cartucho con 24 luchadores predefinidos que abarcan los más florido del panorama mundial. Por si todo esto no fuera bastante, se ha incluido una opción a crear un boxeador a la medida y se ha dotado a cada personaje de hasta 14 golpes diferentes para que los muestre en los rings de 5 escenarios repartidos por todo el planeta. Realizar torneos, pedir ayuda al entrenador o tirar la toalla también son situaciones recogidas en este juego.

Gráficos 81
Buenos pero sin llegar a provechar los 32 megas del programa.

Música 71
Monótona, aburrida y sin acompañar a la acción.

FX 70
Pésimas digitalizaciones de los gritos del público y pocos efectos destacables.

Movimiento ...69
La lentitud en el desplazamiento de los luchadores es un mal crónico.

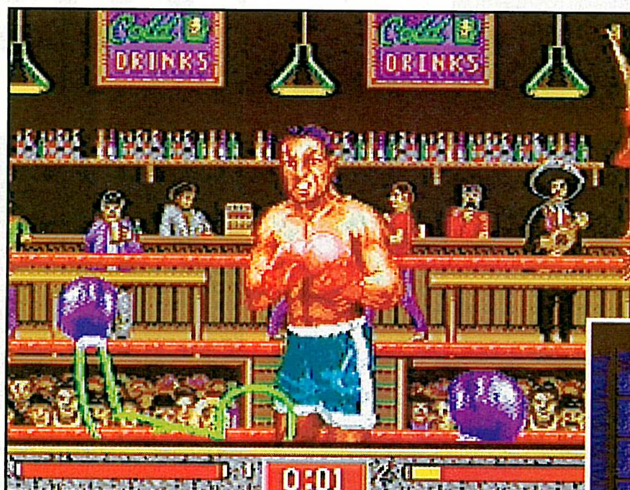
Control 71
Complicado y poco obediente al pad.

Diversión 70
Únicamente para seguidores de este deporte.

OPINION:
Estamos ante un buen ejemplo de que el número de megas y la calidad no van siempre de la mano. No es un mal juego pero está muy lejos de ser una joya de la programación.

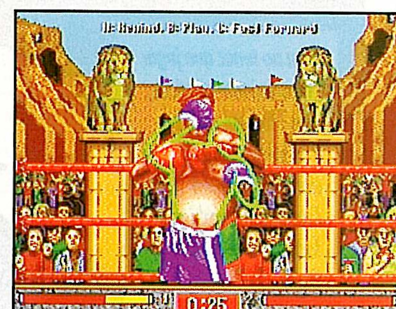
Roberto Lorente

70%

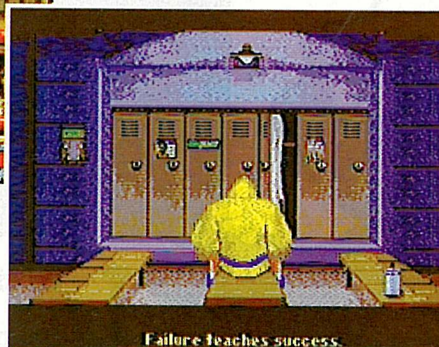


La mala respuesta de nuestro boxeador al pad hace que sea complicado realizar el golpe deseado en el momento juesto. Aun así, todos los contrincantes son fácilmente derrotables.





Toughman Contest no es un juego malo, pero tampoco es para tirar cohetes.



No será una escena que veáis mucho, pero por si acaso se produce más vale que vayáis preparados. Tirar la toalla no siempre es malo.





Infogrames • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: Password • Fases: 7

Pequeñitos pero matones

LOS PITUFOS

Bit Managers, nuestro único representante nacional en el universo de la programación para consolas, lo tiene claro. Hacer juegos para consolas portátiles no tiene que llevar aparejada una disminución en la calidad. Como muestra bien vale un botón, y como botón nada mejor que un pitufo que para eso son seres pequeñitos. Todo aquel de vosotros que se plante frente a la pantalla de su Game Gear con el cartucho de «Los Pitufos» insertado, va a sentir en sus propias carnes toda la diversión que una máquina tan pequeña puede ofrecer. (No en vano esta versión portátil es exactamente igual que la de Master System, lo que ya es una garantía). A primera vista, lo más llamativo de este juego es el buen tamaño del sprite protagonista, que resalta entre unos escenarios austeros pero cumplidores. La mecánica de juego, a pesar de ser fundamentalmente plataformera, evita caer en la rutina, alternando fases de desarrollo horizontal con otras verticales o que introducen nuevos elementos como vagonetas, trineos, cigüeñas, etc. Todo vale con tal de entretener a un público que cada díia exige más a su consola y que ya no se conforma con cualquier cosa. Adquirir «Los Pitufos» es ir sobre seguro.



Gráficos 84
Ligeramente mejores que la versión MS gracias al tamaño del protagonista.

Música 80
El sonido metálico de algunas melodías no perjudica al buen tono general.

FX 79
Infrautilización de los recursos de la GG. Los ruiditos de siempre.

Movimiento ...81
El tamaño del protagonista provoca algunas ralentizaciones y parpadeos.

Control 79
Tan complejo o más que en la versión de Master System.

Diversión 88
Variado, completo, divertido y además realizado por españoles...

OPINION:
Estupendo juego de plataformas que incluye todo tipo de recursos para evitar que el aburrimiento se pose sobre vuestra consola. Imprescindible.

Roberto Lorente

86%





El buen tamaño del sprite protagonista provoca que en ocasiones la acción se ralentice un poco. A pesar de este inconveniente, el juego es muy recomendable



Para no tener que jugar maratonianas partidas, «Los Pitufos» incluyen una interesante opcion de password. Esto ayuda también a facilitar su resolucion final.

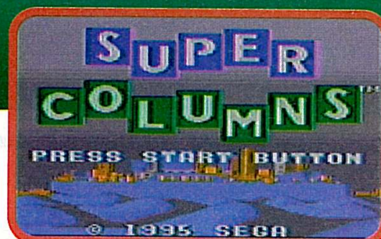




La originalidad es una de las mejores bazas del juego junto con unos buenos gráficos.

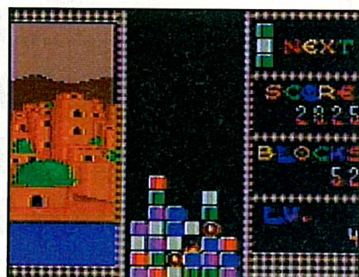
Los simpáticos seres azules ponen de manifiesto su apuesta por la calidad: la versión de Game Gear es excelente.

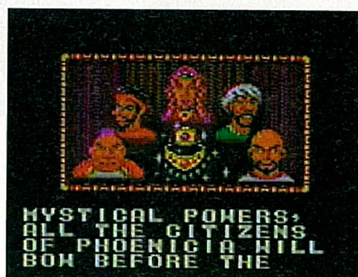




Sega • Arcade • Megas: 2 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 0 • Modos de juego: 3

Geometría en acción







Los juegos de tipo puzzle nunca pasan de moda, no hay más que fijarse en el éxito de cartuchos como «Doctor Robotnik» o la misma serie «Columns» para darse cuenta de tal hecho. Es más, muchos de ellos, nada más llegar se aupan hasta los primeros puestos de las clasificaciones de los más vendidos. Pero repetir la misma fórmula una y otra vez acaba hastiando al consumidor, lo que obliga a replantearse el sistema de juego, entonces es cuando surgen cartuchos como «Super Columns». Básicamente consta de tras modos: Endless (sinfín), Story (historia) y Flash (un especial modo que obliga a sortear los obstáculos de la pantalla y pasar nivel tras nivel). El primer modo es el de siempre, se trata de hacer líneas y más líneas para conseguir la máxima puntuación posible. En el modo historia será necesario ir ganando sucesivos "combates columneros" para poder liberar al pueblo de la presión del malo de turno. Cada uno de los tres tipos de juego tiene sus más y sus menos, aunque quizá podríamos decir que en general todos son algo dificilillos, pero ésto nunca es un problema en este género de cartuchos.

Gráficos 85
Poco se puede esperar de un género que no necesita unos buenos gráficos.

Música 86
Tonadillas de 8 bits que no se hacen repetitivas.

FX 88
Pocos sonidos para un juego en el que los efectos los pone uno.

Movimiento ...94
Rápido, fluido, brillante. Cierto es que mover tres objetos no es complicado...

Control 95
Las fichas giran estupendamente. Tonterías aparte, cumple sobradamente.

Diversión 92
Con el cable Gear to Gear es un verdadero derroche de jugabilidad.

OPINION:
Jugar uno es total -lástima que la pantalla sea tan pequeña-, pero dos ya es el summun de la diversión. No debería faltar en ninguna Game Gear.

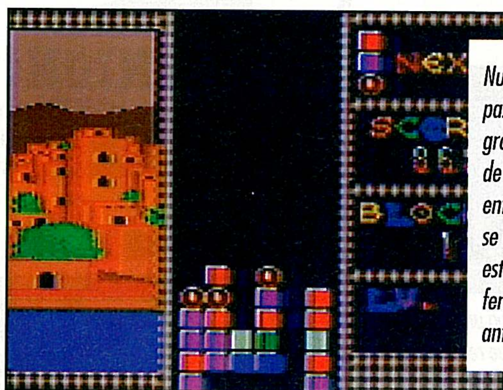
Por Oscar del Moral

91%





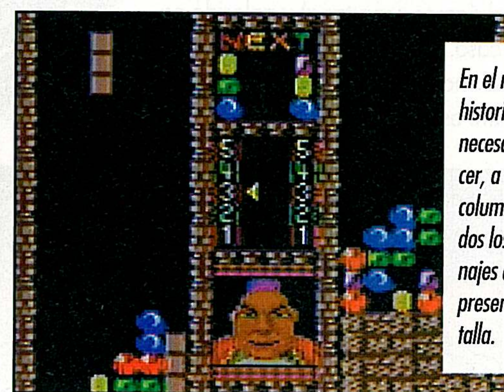
El cartucho más vendido de G.G. ya tiene segunda parte: «Super Columns» viene dispuesto a arrasar.



Nuevos ítems pasan a engrosar la lista de añadidos, entre los que se encuentran estos útiles esferas flameantes.



La introducción del modo historia os pondrá en antecedentes de lo que ocurrirá con los habitantes del pueblo.



En el modo historia será necesario vencer, a doble columna, a todos los personajes que nos presenten batalla.

Time Warner • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: Password • Fases: 6

Generations Lost

Perdiendo el control



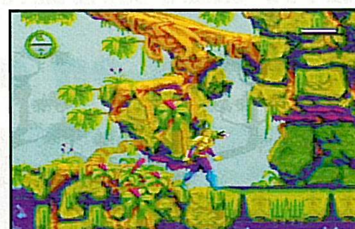
La pistola E-RAD no sirve únicamente para eliminar enemigos. Su potencia es tal que incluso nos puede servir para trepar.



En cada nivel hay al menos un recargador de energía que repondrá a nuestro cuerpo todo el esplendor del principio.

Unas palabras alrededor de una hoguera son el detonante que pone a Monobe tras la pista de algo importante. Él es el último representante de una dinatía y su futuro depende de un viaje a lo desconocido. Atravesando 6 misteriosos niveles, Monobe debe de juntar todas las pistas que pueda para entender el motivo de la desaparición de su estirpe. Armado únicamente con una pistola E-RAD y protegido por un traje de extraños poderes, tendrá que enfrentarse a peligrosos enemigos, complicados problemas de estrategia y endiablados rompecabezas. No va a ser fácil ciertamente, pero el premio merece la pena.









Gráficos 78
Música 78
FX 79
Movimiento ...76
Control 77
Diversión 77

OPINION:

De concepción similar a «Flashback», este cartucho se encuentra en franca desventaja gráficamente. Tiene cosas interesantes, pero no demasiadas.

Roberto Lorente

77%

Time Warner • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: 3 • Fases: N/D

The Lawnmower Man

Cartuchos cibernéticos

Basado en la película del mismo nombre, este cartucho es casi tan extraño como aquella. Fases de típico arcade (con un protagonista demasiado pequeño y cabezota a la hora de responder al pad), se entremezclan con otras de perspectiva subjetiva de realización austera (casi diríamos espartana) y colorido escaso. Como experimento de conceptos no está mal, pero para jugar... sobre eso ya hay más dudas.

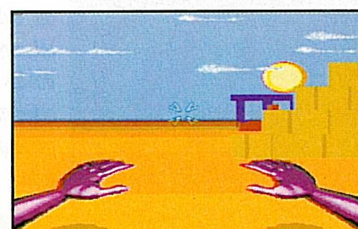


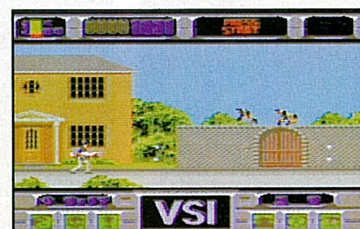


Algunas fases ponen a prueba nuestra puntería. En la imagen podéis ver una de estas raras ocasiones.



Las fases de arcade cuentan con un protagonista demasiado pequeño y que responde con desgana al pad.







Gráficos 72
Música 73
FX 71
Movimiento ...70
Control 70
Diversión 65

OPINION:

Demasiado raro como para enganchar y demasiado "pobre" gráficamente como para agradar. Para amantes de lo extraño.

Roberto Lorente

66%



MEGA DRIVE

Time Warner • Deportivo
Megas: 8 • Jugadores: 1
Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 4
Continua.: Passw. • Circuitos: 15

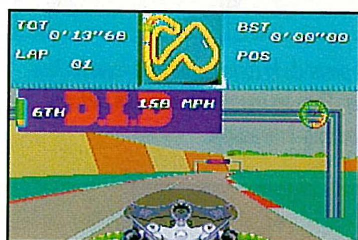
Kawasaki Superbikes



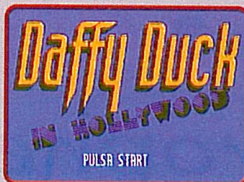
El juego incluye varios modos de competición, amén de una opción para dos jugadores.



Domark vuelve a las andadas con una nueva competición deportiva, en este caso las motos. Estamos ante una repetición del mismo sistema de juego utilizado en «F-1 GP», lo que resta interés a un cartucho que, de haber sido programado utilizando nuevas técnicas, probablemente hubiera gozado de alicientes. Tal y como está concebido, queda para los amantes del género motociclista.



Total: 61%



MEGA DRIVE

Sega • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3
Continua.: 2 • Fases: 7

Daffy Duck in Hollywood

Anteriormente visto en los 8 bits, Daffy ha crecido y llega ahora a Mega Drive. Prácticamente igual a las versiones anteriores, hay que reconocer que el juego tiene sus gracia, aparte de que es la primera aparición de Daffy en 16 bits. Con gráficos normalitos y sonidos más bien sencillos, gustará a todos por igual, pero sobre todo a los peques.

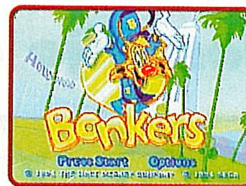


La presencia de los personajes Warner es una constante en este cartucho.





Total: 66%



MEGA DRIVE

Sega • Acción
Megas: 8 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3
Cont.: Password • Juegos: 4

Disney's Bonkers



Eliminar a "rosquillazos" a los ladrones será una de nuestras misiones.

Cuatro juegos con grandes similitudes con los "Handheld Games" de cuarzo líquido, es lo que nos ofrece este juego de la factoría Disney. Gráficamente desigual y con una jugabilidad muy ajustada, «Bonkers» es una opción recomendable especialmente para los más pequeños de la casa o para los menos exigentes.





Total: 79%



GAME GEAR

Mirage • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3
Continua.: 2 • Fases: 7

Rise of the Robots



La versión portátil sorprende inicialmente por su calidad gráfica, pero luego....



Una verdadera lástima que el juego de lucha más esperado del año haya quedado como una franca decepción en todas sus versiones. Game Gear adolece de los mismos defectos que la versión de 16 bits, agravados aún más por la falta de algunos luchadores, amén de que éstos no se desplazan por el escenario, ¡reptan!.



Las similitudes gráficas con la versión de 16 bits son sorprendentes.

Total: 58%

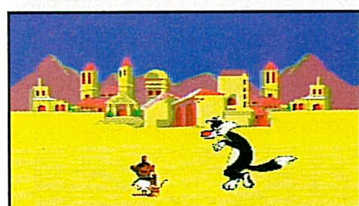
Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 2 • Fases: 6

¿Alguien dijo queso?

Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales







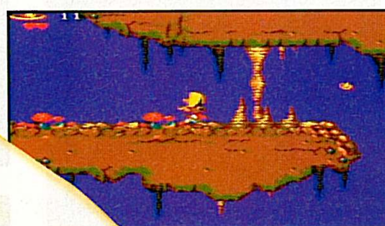
Sigiloso como el viento Silvestre se acerca a su desprevenida presa.



El ratón más rápido de todo Méjico ya está pidiendo paso en nuestra Master System. El "travieso" gato Silvestre es el culpable de esta visita. De todas formas no sé que esperaba este minino después de secuestrar a la novia de Speedy... En fin, la cuestión es que esta versión en miniatura de Pancho Villa va a hacer lo que sea para recuperar a su amada, aunque para ello tenga que atravesar todo el país. Como véis moral no le falta. ¡Y recursos tampoco!. Utiliza su sombrero como arma arrojadiza con una precisión quirúrgica. Los escorpiones, arañas, buitres y plantas carnívoras del desierto ya le conocen y se están preparando para lo peor. El que todavía no se preocupa mucho es Silvestre. El confiado gato piensa que 6 fases son distancia más que suficiente entre él y Speedy. ¡Pobre infeliz!. Debería de ir enterándose de que las plataformas son el terreno en que mejor se mueve este ratón y ue ir dejando atados y escondidos a los vecinos del señor Gonzales por el camino no le va a retrasar ni un minuto. Se dice que el amor mueve montañas.



Cualquier agujero del terreno puede contener a uno de los vecinos de Speedy. Silvestre piensa que de esta forma retrasará lo inevitable.





Un buitre hambriento mira de reojo a lo que parece ser un almuerzo apetitoso. ¡Pobre animal!. No sabe lo que dice.

Gráficos 82
Muy limitados de color pero en líneas generales bastante buenos.

Música 80
Del montón. Probablemente no sorprenderán a nadie al oirlas.

FX 77
Escasitos y no demasiado buenos.

Movimiento ...86
Los fondos responden muy bien. Quizá sea por la simpleza de líneas.

Control 80
No es nada complicado manejar las evoluciones de Speedy.

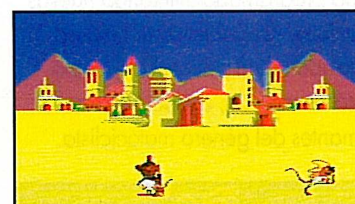
Diversión 81
Divertido y sin grandes aspiraciones. Simplemente bueno.

OPINION:

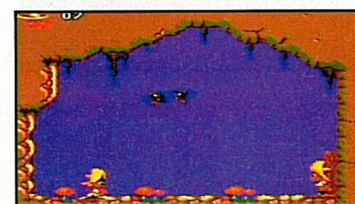
La plaga de héroes de la Warner no estaría completa sin la presencia de «Speedy Gonzales». Un juego recomendable para los usuarios de Master.

Roberto Lorente

80%



A pesar de la corta paleta de colores de Master, Sega ha conseguido que este cartucho sea muy interesante.





¿Los tienes todos?



completa ya tu

colección



Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Lo más Sega

Esta sección va a cambiar radicalmente, por ello requerimos vuestra colaboración. ¿Recordáis que llevamos un par de meses pidiendo vuestras opiniones sobre los juegos para confeccionar una nueva lista? Esta es vuestra ocasión para que os hagáis oir. Enviad vuestros favoritos a la dirección de siempre y atentos a su publicación.
Pocas novedades tenemos este mes que comentar aunque sólo por «Theme Park» merece la pena confeccionar esta lista. Es un cartucho que gustará por igual a todo el mundo. Dentro de la igualdad y en un plano inferior se sitúan títulos como «Skeleton Krew» o «Warlock».
Por suerte para las 8 bits, este mes hay cartuchos para ellas, y sabemos de buena tinta que «Los Pitufos» o «Speddy Gonzales» os van a gustar mucho. Además, cada vez falta menos para verano.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.
r Repite posición
n Nueva entrada

Mega CD

1	2	JURASSIC PARK CD
2	3	SHINING FORCE
3	1	REBEL ASSAULT
4	5	SNATCHER
5	6	MICKEY MANIA
6	4	FIFA SOCCER CD
7	r	STAR BLADE
8	n	FATAL FURY SPECIAL
9	8	SOULSTAR
10	9	BATTLECORPS

Master System

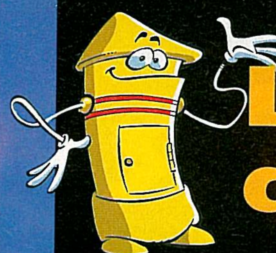
1	2	LOS PITUFOS
2	1	LION KING
3	r	MICROMACHINES
4	r	ASTERX
5	7	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
6	n	SPEEDY GONZALES
7	5	MORTAL KOMBAT
8	6	JUNGLE BOOK
9	10	WORLD CUP USA ´94
10	9	MASTER KOMBAT

Mega Drive

1	4	STORY OF THOR
2	1	EARTHWORM JIN
3	r	SOLEIL
4	n	THEME PARK
5	2	LION KING
6	r	FIFA SOCCER 95
7	8	MICKEY MANIA
8	9	ASTERIX
9	n	SKELETON KREW
10	5	RISTAR

Game Gear

1	r	PETE SAMPRAS TENIS
2	3	FIFA SOCCER
3	2	LION KING
4	5	FATAL FURY SPECIAL
5	4	MORTAL KOMBAT
6	7	LEGEND OF ILLUSION
7	6	MICROMACHINES
8	n	SUPER COLUMNS
9	n	LOS PITUFOS
10	n	RISTAR



Los tres de MAIL

Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros este mes.

Mega Drive

1) Story of Thor
2) FIFA Soccer ´95
3) Soleil

Master System

1) Mortal Kombat II
2) Sonic Chaos
3) Asterix and the Secret Mision

Game Gear

1) El Rey León
2) Fifa Internacional Soccer
3) Fatal Fury

Mega CD

1) Snatcher
2) Mikey Mania
3) Jurassic Park CD

MD 32X

1) Doom
2) Virtua Racing Deluxe
3) Metal Head

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.



Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)





P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared





P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante.

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"





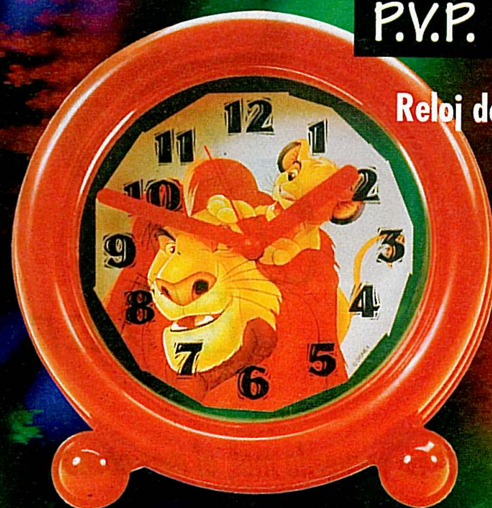
P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 3.400

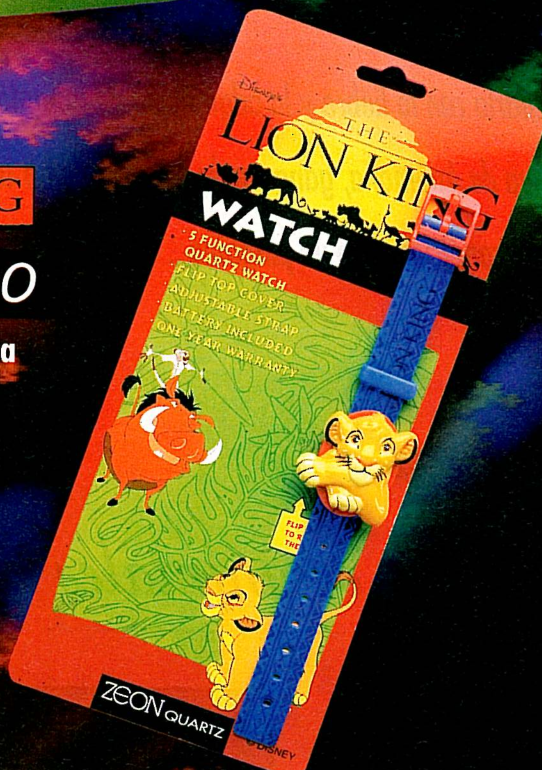
Reloj despertador.





P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)







P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers ....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. ........P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba..............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King ...........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King ................................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: _______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE...APELLIDOS ....
DOMICILIO ....LOCALIDAD.............................PROVINCIA.......................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)..........................TELÉFONO...

Forma de Pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L. ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ___________ TS
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

Soleil

El diario de un guerrero (2)

Si no recuerdo mal, el mes pasado te conté lo de mi charla con la liebre y la adquisición de la fantástica facultad de saltar. Gracias al salto conseguí viajar hasta la Playa de Anémona, ganarme la amistad de un curioso pueblo de animales y contar con la fidelidad incondicional de un pingüino...

Por Sonia Herranz

Día 6

Playa Anémona: El pueblo de animales

Como no estaba preparado para entrar en Margarita, decidí investigar Playa Anémona. A primera vista no había nada más que arena, cangrejos ermitaños y estrellas de mar malhumaradas. Me di cuenta de que bajo la arena podían esconderse monedas y manzanas y que eliminar a los enemigos no era muy difícil, bastaba con lanzar la espada. Pronto quedó claro que avanzar por la playa no me llevaría a ningun sitio, así que ascendí a la zona pedregosa de la derecha donde, con la espada y saltando, activé una serie de interruptores que me iban abriendo camino. Así llegué hasta una aldea habitada por animales. Visité la primera casa de la derecha y allí Tomás se ofreció para alquilarme un gato que me salvaría la vida una vez, y luego volvería con su amo. No me pareció mal negocio, así que le paqué los 50 malines que pedía e investigué el resto del pueblo. Hablando con los habitantes descubrí que había un monstruo al norte de la aldea que tenía preso a algún animal. Cuando intenté salir, una enorme roca me cortaba el paso y era imposible de atravesar. ¿me podría ayudar el papá de los elefantes? Lo malo era entrar en la casa de este enorme animal. La puerta era automática, pero yo no pesaba lo suficinte como para activarla. La solución resultó ser tan sencilla como saltar sobre el felpudo. Gracias a la ayuda del elefante aprendí a levantar objetos y a lanzarlos lejos si así lo deseaba. Parecía que ya estaba en condiciones de iniciar el rescate y la caza del monstruo.











Día 7

Los acantilados de Anémona y un nuevo amigo

Saltando sobre la burbuja amarilla llegué a la entrada de la guarida del monstruo

Después de hacer un peligroso viaje hasta aquí, descubrí que al pisar el interruptor se hundía la tierra

Lanzando estas balsas sobre el agua y luego saltando sobre ellas pude sortear grandes distancias

Para llegar hasta el oro, tuve que romper las montañitas con mi espada y luego avanzar saltando

Una vez activados los interruptores anteriores, salté desde este desnivel aprovechando la fuerza del viento.

Con el truco que me enseñó el elefante me abrí camino hasta el interior de los acantilados de Anémona. Mi intención era enfrentarme al monstruo que aterrorizaba a los habitantes de la aldea; pero primero había que encontrarlo. Hice un mapa de la zona, sin embargo, lo más importante para llegar al final era aprender a aprovechar y evitar las ráfagas de viento que podían arrojarme al océano. Cuando llegué al monstruo descubrí que era un enormе pulpo

Nuestro Arca de Noé particular sigue aumentando con nuevas adquisiciones

que se aprovechaba de un pobre pingüino para congelar a sus enemigos. No fue difícil eliminarle, bastó con golpearle con la espada y mantenerme lejos de sus proyectiles y sus brazos. Con el pulpo fuera de juego, el pingüino se unió a mi creciente grupo e iniciamos el camino hacia Margarita.



No me fue difícil deshacerme del pulpo. No necesité muchos espadazos para que desistierá, pero cuando estaba casi muerto inició un feroz contrataque. Fundamentalmente me dediqué a esquivar las bolas de hielo de Pingüi y los brazos del monstruo.

Club Sega & Rol

¿Cuál es el mejor juego de rol?

ALFONSO D. PUEBLOS.
Andorra la Vella. (Andorra).

P. ¡Hola!. Soy Alfonso, alias "chache" de Andorra y quisiera haceros unas preguntas: - ¿Cuáles son los mejores juegos de rol de la historia actual? ¿Y el mejor?.

- ¿Para jugar al «Phantasy Star IV» debo conocer las anteriores entregas?

- ¿Cuál es mejor: «Shining Force II» o «Soleil»?

- ¿Sabes si harán juegos de rol que mezclen el rol puro con gráficos y movimientos de juegos como «Flashback»?

- ¿Por qué con libros tan buenos como "El Señor de los Anillos", "El fin de la Eternidad" y otros, no se animan los programadores a desarrollar videojuegos basados en ellos?. Ahora ya no existen excusas de tipo técnico.

- ¿«Story of Thor» será bueno?

R. ¡Saludos Alfonso!. Voy a intentar contestar a todas tus preguntas por orden:

- Muy difícil me lo pones, pero si tuviera que quedarme con 3 yo elegiría «Shining Force II», «Landstalker» y «Story of Thor». (Que no se me enfaden los fans del »Soleil«, pero sólo podía escoger 3). ¿El mejor?, para mí, «Shining Force II».

- No es necesario que conozcas las anteriores versiones, aunque si las has visto ya, tendrás una ventaja a la hora de moverte por los menús y planificar las batallas.

- Los dos son grandes juegos con virtudes y defectos. «Shining Force II» **tiene el problema del idioma** mientras «Soleil» se acaba pronto. Por otra parte «Shining Force II» tiene un sistema de lucha algo más aburrido...

- Realmente sería una maravilla poder disfrutar de un juego de ese tipo, pero los gráficos de «Flasback» eran tan buenos



Bienvenidos un mes más a nuestro pequeño reducto de sabiduría. La cita es obligada y las dudas no pueden quedar sin contestación.

No es oro todo lo que reluce

Un coro de pájaros ha turbado mi descanso. Indignado, he decidido asomarme a la ventana del castillo para comprobar a qué viene tanto ruido. Un manto de color verde intenso cubre todo el exterior de la fortaleza. Ensimismado en mis estudios, casi había olvidado que el frío invierno se alejaba dejando su lugar a otra primavera. Reconozco que nunca me ha entusiasmado esta época del año pero hay ciertos recuerdos que guardo muy unidos a esta estación. Uno de ellos se desarrolló en la ciudad de Britannia. De ésto hace ya muchos años pero aún hoy permanece imborrable en mi memoria. La historia comenzó con un paseo primaveral por el bazar de la ciudadela. Allí, en la penumbra de la armería, la majestuosidad de una armadura llamó mi atención. Su robusted y belleza de líneas me impulsaba a acercarme más y más. Era la armadura más hermosa que jamás había visto. Las demás armaduras que la rodeaban parecían juguetes comparadas con ella. Intrigado decidí acercarme y preguntar al armero por el origen de tan extraño objeto. ¿Qué misteriosos poderes posee tan bella coraza? le interrogué. "Siento desilusionaros caballero", contestó él, "pero su única virtud es detener los golpes de espada como todas estas otras que la rodean." ¿Cómo puede ser, si su precio en monedas de oro es muy superior?, volví a preguntar. Casi temía que su contestación aludiera a un oscuro origen mágico o a una leyenda negra con espíritu incluido. Sin embargo su respuesta fue más simple y a la vez más misteriosa. "Que su aspecto no os ciegue noble señor. Esencialmente, su función es la misma, mas no es la dureza del metal lo que protege el cuerpo. Campos magnéticos y extraños mecanismos cumplen esa misión. Es el fruto del trabajo de poderosos alquimistas. Tecnología punta lo llaman." Curioso nombre para un objeto que cuesta el doble y hace el mismo servicio que una armadura normal... Las palabras del armero sacudieron mis cimientos y me obligaron a recapacitar durante varios días. Cuando volví a aquélla armería dispuesto a agradecer al armero sus palabras, largas telas de araña me recibieron. Pregunté a los paseantes por el paradero del maestro de armas pero nadie pudo contestar.
Lo único que pude averiguar fue que la armería llevaba muchos años cerrada, desde que su dueño muriese en circunstancias poco claras...

Por Sir Archibald Bradley



que ocupaban una parte muy importante de la memoria total del juego. Si tuviésemos un JDR así de bueno gráficamente, con toda seguridad su duración sería muy escasa. A no ser que se utilicen consolas muy potentes con soporte CD... (con el desembolso económico que ello supone).

- Esta pregunta no es la primera vez que me la hacéis, y seguro que tampoco será la última. Es cierto que los nuevos soportes permiten hacer grandes juegos, pero la labor de programación no siempre se mueve por deseos sino por **cuestiones** puramente **económicas** y nadie parece dispuesto a asumir el riesgo.

- Te recomiendo que eches un vistazo al comentario que mis compañeros realizaron en el número anterior.

Me falta un anillo del «Rings of Power»

FRANCISCO FERNANDEZ.
Tarrasa (Barcelona).

P. Hola amigos del Club. Me llamo Paco, tengo 28 años y un problema con el juego «Rings of Power» de MD. El único anillo que me falta es el del pensamiento y no veo la forma de conseguirlo. A cambio de esta pequeña ayuda os voy a dar unos cuantos consejos: - En las coordenadas 6,5 y 6,3 aproximadamente, hay unas ruinas. Entrando en ellas y haciendo zoom veréis un cofre que contiene monedas y objetos útiles. Cada vez que abráis habrá más cosas interesantes.

- Conviene que siempre tengáis en vuestra mochila cosas tan útiles como Nectar (es caro pero repone la vida y la magia). Mana (repone la magia al máximo). Balm (repone la vida al máximo). Finini (además de su uso normal podréis venderlo y conseguir mucho, mucho dinero).

- En la búsqueda del FLUFFI TREE OF GOMEZ, dentro de la cueva, hay que poner el laberinto en espiral ya que es un arbolito que hay en medio.

R. Bienvenido al Club, Paco. El anillo que necesitas se encuentra en las coordenadas 26,3 15,4. Para que te den este objeto tendrás que **llegar a esa posición con los siguientes ítems**: SO SYM, WHIP, GOBLET, SKUL y RUBY. Acuérdate de entregarlos en el siguiente orden: SO SYM, WHIP, SKUL, GOBLET y RUBY.

Lo bueno si breve...

ALEJANDRO DIEZ JIMÉNEZ. León.

P. ¡Hola!. Soy un rolero empedernido que se ha comprado el «Story Of Thor» hace poco y ya se encuentra atascado. Verás, consigo el espíritu del agua y me he enterado de que hay un templo escondido debajo de una cascada. Mi problema es que soy incapaz de hallarlo a pesar de que Aqua me dice que ella puede abrir la entrada.

R. La solución a tus problemas es bastante simple. Para empezar, daremos por segura tu anterior visita al palacio del rey. Hecho esto, dirígete hacia el **Noroeste** (por el segundo puente que cruza el riachuelo). Cuando te encuentres frente a las **cataratas utiliza a Aqua** para que lance una burbuja contra ellas. Milagrosamente la **puerta aparecerá detrás**.

Comparando que es gerundio

JOSE ANTONIO. (Zaragoza).

P. Hola amigos de TodoSega. Soy un viejo consolero pues no sólo hace más de 4 años que tengo una MD, sino que además me dirijo "velozmente" hacia los 26 años. Pero bueno, dejémonos de preámbulos y voy a realizar una serie de preguntas: 1- ¿Qué me puedes decir de «Eye of the Beholder» para Mega CD?. ¿Es un juego de rol puro o tipo aventura como «Soleil»?.

2-¿Cuál me recomiendas que compre primero, el «Eye of the Beholder» o el «Shining Force II»?.

3- ¿Va a sacar Sega algún juego de rol en castellano para Mega CD a corto plazo?

4- ¿Existe algún teléfono de Sega en el que los usuarios podamos resolver nuestros problemas y "atascos" en los juegos?.

R. 1- «Eye of Beholder» es un juego que procede de los ordenadores y por tanto mantiene las normas típicas de estos juegos. Para que te hagas una idea, E.O.B. podría ser el ejemplo perfecto de lo que es un juego de rol clásico, con **perspectiva subjetiva, laberínticas mazmorras**, etc.

2- Puestos a elegir, hay que tener en cuenta que es lo queremos. Si lo que realmente nos gusta es explorar laberintos creando a los personajes que componen nuestro grupo, luchando en tiempo real y perdiendo algo de frescura en el movimiento, **E.O.B. es la elección correcta**. Por otra parte «Shining Force II» es **gráficamente superior** y el componente principal es la aventura. Los personajes vienen predefinidos y los combates siguen el sistema de turnos. Un sistema en el que además el azar tiene mucho que decir a la hora de ganar una batalla... Después de ésto que te cuento, la elección es sólo tuya.

3- Rotundamente, NO.

4- Este no es lugar para comentar la desolación de los usuarios de Sega ante sus problemas para solicitar información de los juegos, pero no por ello voy a dejar de solidarizarme con tantas y tantas cartas que exigen un servicio de este tipo. En fin, si aún así deseas aventurarte, llama al 562 21 07 de Madrid (Sega).

Graffiti

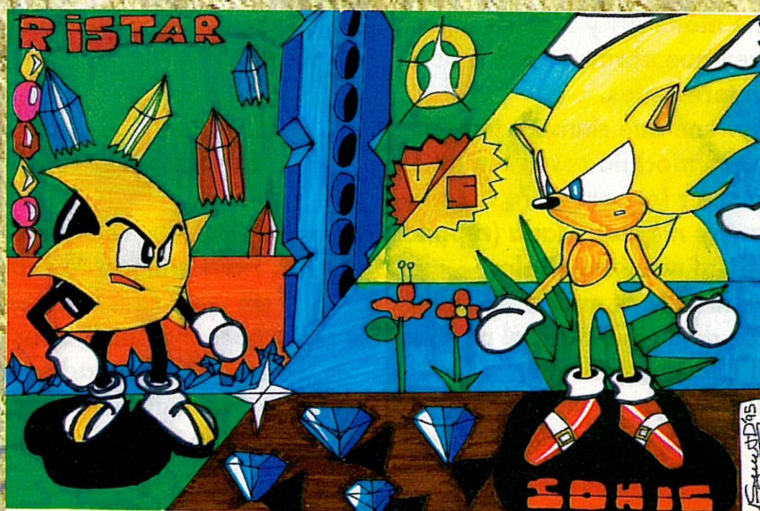
La primavera ha llegado y nadie sabe cómo ha sido. La cuestión es que está aquí, con sus rayos de sol y sus esperanzas de grandes tiempos vacacionales para disfrutar a tope del entretenimiento electrónico, es decir, las consolas y los videojuegos. Pero como siempre hay tiempo para otros tipos de ocio, tenemos un fantástico Puzzle Ball para todos los dibujos publicados. Y claro, tampoco nos podemos olvidar de la bolsa deportiva, el premio para La Pincelada del mes. Ya sabéis, enviad vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Francisco López Rodríguez (Barcelona)



Miguel López Rodríguez (Zaragoza)

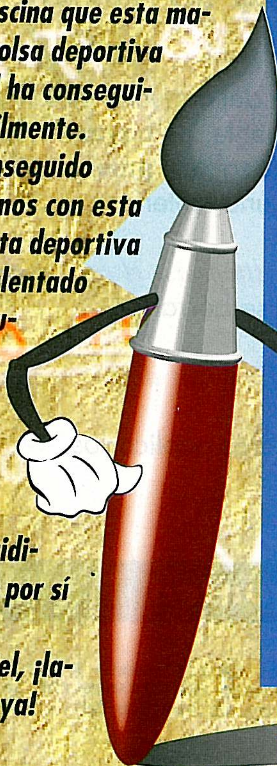


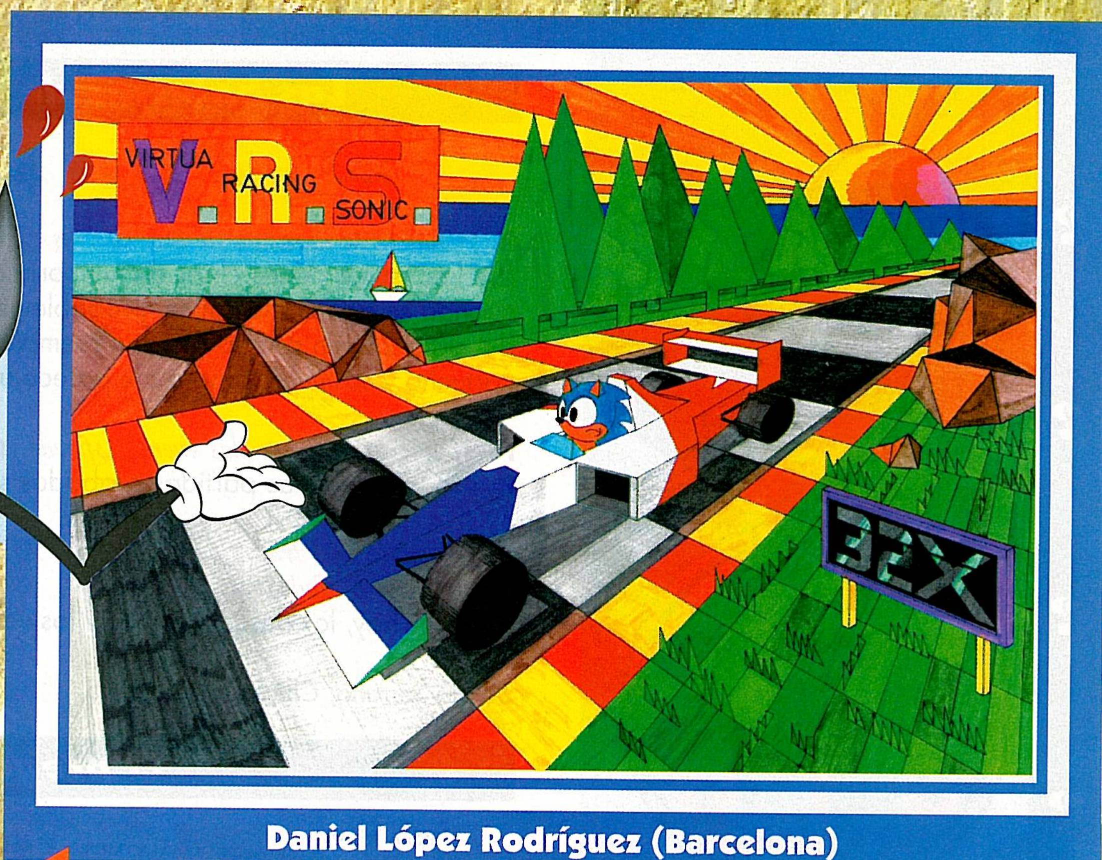
Sergio Talavera Delgado (Barcelona)

Aquí lo tenéis, el genial dibujo que abre «La Pincelada del Mes». Nada mejor para llevar la toalla a la piscina que esta maravillosa bolsa deportiva que Daniel ha conseguido tan fácilmente.

Sí, ha conseguido sorprendernos con esta nueva faceta deportiva de Sonic: alentado por las estupendas críticas cosechadas por Virtua Racing ha decidido probarlo por sí mismo.

Bien Daniel, ¡la bolsa es tuya!





Daniel López Rodríguez (Barcelona)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



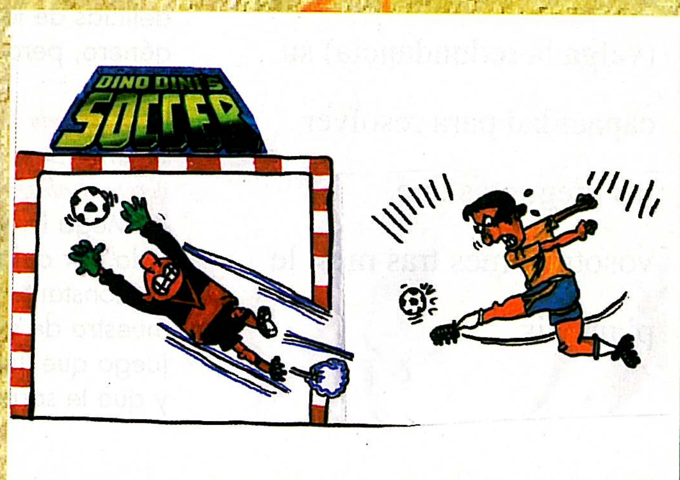
Hay tipos con suerte que, además de estar de vacaciones, ya tienen una camiseta alucinante. Para conseguirla, ya sabéis: ¡dibujad, dibujad, dibujad, y escribid, escribid y escribid! Como habréis comprobado, hemos ampliado nuestra sección, con lo que ahora tenéis más posibilidades de haceros con un Puzzle Ball de Sonic.

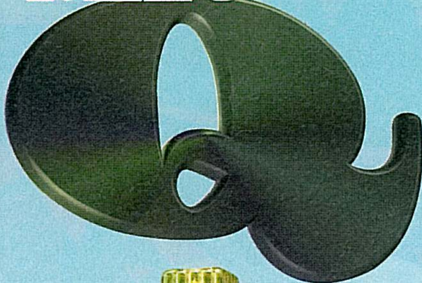


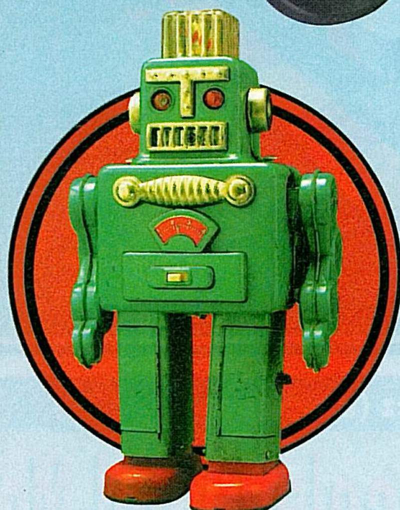
Sergio Santos Núñez (Madrid)



Jacobo Sánchez Gómez (Toledo)







Como cada año, la primavera ha llegado, y como cada mes, Mr. Q vuelve para ser acosado y asediado por vuestras preguntas. Pero su conocimiento es tan amplio que dudamos podáis poner en duda (valga la redundancia) su capacidad para resolver las preguntas que vosotros, mes tras mes, le planteáis.

Las baterías de los cartuchos

Hola Mr. Q. Soy un forofo del FIFA 95

P. *¿Cuál es la duración de las baterías de los cartuchos? ¿Son reemplazables?*
R. El consumo de los chips de memoria del cartucho es tan bajo que para cuando se acaben las pilas, probablemente, ¡te hayas comprado la Saturn del siglo 21! En cuanto a si son reemplazables, prueba a desmontar el cartucho y sustituirlas, pero me parece una tontería.

P. *Si se gasta y no te das cuenta, ¿puede estropearse el cartucho?*
R. No, sólo que las partidas grabadas se borrarían.

P. *¿Existen más trucos para el FIFA 95 además de los publicados en el número 24 de TodoSega?*
R. Si los hay, los descubriremos y los verás publicados.

Sergio Serrano, Chiclana (Cádiz).

El preguntón

HOLA MR.Q:
MI NOMBRE ES ALEJANDRO Y SOY UN AFICIONADO A ESTO DE LAS CONSOLAS DESDE HACE UNOS AÑOS. LO PRIMERO FELICITAROS POR LA RE-VISTA QUE AUNQUE SE QUEDA UN POCO CORTA DE PAGINAS ES LA MEJOR

P. *¿Sacarán el Super Street Fighter II Turbo para Mega Drive? ¿Si es así, cuándo y cuánto costará?*
R. No te puedo responder porque he hablado con Capcom y me dicen que están a la espera de lo que pueda pasar con las nuevas consolas para sacar adelante nuevos productos.

P. *¿Habrá algún otro juego de tipo Doom para MD que no sea Blood Shot? ¿Para cuándo?*
R. Actualmente el mercado está inmerso en una especie de revolución y tiende hacia los juegos en primera persona. Así, Core nos va a traer dos o tres que harán las delicias de los aficionados al género, pero serán para 32X.

P. *¿Cuando llegue Saturn a España, seguirán llegando juegos de MD o nos veremos obligados a comprar 32X?*
R. Mega Drive tiene aún mucha vida por delante. Sus juegos están en constante evolución y, buena muestra de ello, será X-Perts, un juego que llegará a finales de año y que te sorprenderá con sus fascinantes gráficos creados en estaciones de trabajo SGI.

P. *¿Son los juegos de rol aquéllos que, una vez terminados, ya no tiene gracia volver a jugarlos?*
R. Generalmente son de ese tipo, pero cuesta tanto terminarlos y te diviertes tanto que cuando llegas al final, es toda una hazaña y decides no repetir. Pero ¡ojo!, esto no quiere decir que sean difíciles.

P. *¿Podría Sega sacar otro aparato que se conectase a MD 32X y así ser igual a Saturn?*
R. A ti te gusta tener cuatro fuentes de alimentación diferentes, ¿verdad? No, me parece que Sega no va a hacer tal cosa.

P. *¿Por qué Sega no se preocupa de hacer juegos normales, sin tanto polígono?*
R. Porque el mercado demanda polígonos y juegos sacados de recreativas, pero también hay otro tipo de juegos.

Alejandro Barrio, Iurreta (Vizcaya)

Básicamente plataformas

¡Hola MR. Q!
¿Cómo estás? Tengo una Mega drive y algunas preguntas:

P. *¿Saldrá alguna novedad en plataformas para Mega Drive?*
R. Pues sí. Según mis noticias, próximamente llegará Izzy's Olympic Quest, protagonizado por la mascota de los Juegos Olímpicos de Atlanta.

P. *¿Qué diferencia hay entre el Earthworm Jim de MD y el de SNES?*
R. Ambos son prácticamente iguales, pero es importante destacar que Mega Drive tiene una fase más.

P. *Puntúame estos juegos de mejor a peor: Earthworm Jim, Ristar, Sonic 3, Soleil y Dynamite Headdy?*
R. Como contestación a tu petición, aquí tienes mi criterio: Soleil se lleva un 94, pero es un juego de rol. EAJ, un 95; Ristar, un 94; Sonic 3 y Dynamite Headdy, un 92.

P. *¿Qué juego es más difícil, Earthworm Jim o Soleil?*
R. Desde el punto de vista de la dificultad pura y dura (es decir, lo relacionado con la acción), EAJ es más complicado, pero Soleil es un juego de rol y te obliga a pensar, además de que también tiene acción, y me parece tan complicado como el otro.

P. *¿Sirven igual MD y MD III para conectar MCD y 32X? ¿Cuál es mejor MD 32X o CD?*
R. Sí, ambas MD sirven para conectar los dos sistemas. Me quedo con 32X, pero ten en cuenta que son sistemas basados en soportes y número de bits diferentes.

MRS J.T., Gata (Alicante).

¡Por favor, quiero juegos de Master!

—Hola Mr Q: Tengo una master y tengo algunas dudas que son las siguientes:

P. *Me he enterado de que Fatal Fury Special, Samurai Shodown y Dragon Ball Z van a salir para Game Gear, ¿saldrán también para Master?*
R. Siento responderte diciéndote que no, además, también siento tener que decirte que va a haber muy pocos juegos más para Master.

P. *¿Qué próximos juegos saldrán para mi consola?*
R. Speedy Gonzales y Championship Hockey.

P. *¿Saldrá próximamente algún juego de fútbol para Master?*
R. US Gold ha presentado Fever Pitch para Mega Drive que, si ocurre igual que con World Cup USA, puede que al final acabe saliendo en 8 bits, pero es una simple conjetura.

P. *¿Con cuál te quedarías: Saturn o Neptuno?*
R. Obviamente me quedo con Saturn. Pero me parece que el proyecto Neptuno se ha retrasado hasta el 96 por una simple cuestión de costos, de la que finalmente se va a beneficiar MD 32X: verá su precio reducido en los próximos meses.

Juan Melchor López Cabezudo, Albacete.

El mejor juego de carreras

Querido Mr. Q espero que me puedas responder estas preguntas:

P. *¿Cuál es el mejor juego de carreras para Mega Drive, sin contar con Virtua Racing?*
R. F1 de Domark, Super Monaco GP, Lotus II, Mario Andretti Racing, ... depende del tipo de competición que te guste, pero creo que F1 está por encima de los demás.

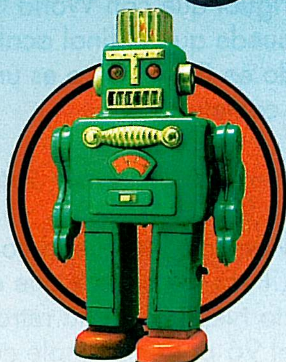
P. *¿ Cuál de estos tres juegos me recomiendas: The Punisher, Earthworm Jim o Desert Demolition?*
R. Como siempre, depende de gustos, pero Earthworm Jim es sin duda el mejor de todos ellos.

P. *¿Me puedes dar algún truco para Moonwalker?*
R. Apunta éste para seleccionar nivel. Conecta dos pads y pulsa arriba, izquierda y A en el segundo pad, y selecciona juego para un jugador. Después pulsa izquierda o derecha para cambiar el nivel.

P. *¿ Cómo se hace el Action Replay?*
R. Me supongo que por cómo se hace te referirás a cómo funciona: se coloca en la ranura de cartucho de la consola y el cartucho de juego se inserta en la parte superior de él. Mediante una serie de códigos, se pueden conseguir ciertos beneficios en los juegos. Además, con un poco de maña, podrás lograr tus propios códigos.

Manuel Gris Lorente, Barcelona.





Novedades 32X

y espero que me respondas. (Por cierto tu revista me encanta y no me falta ninguna):

P. *¿Me podrías decir los próximos juegos de Mega CD y 32X?*
R. Para 32X: Primal Rage, BC Racers, Virtua Fighter, FIFA 96, Return Fire, Alone in the Dark, Judge Dredd, NBA TE, Mother Base y Stellar Assault. Para Mega CD: Flashback, Links, Popful Mail, Keyo Flying Squadron, Eternal Champions, Midnight Raiders y Dungeon Master.

P. *¿Para cuándo Fatal Fury Special y Samurai Shodown de Mega CD?*
R. Ambos son para abril y los sacará Arcadia.

P. *¿Habrá una versión de MK II para Mega CD?*
R. No te lo puedo confirmar, pero creo que Acclaim pasa ya de MK II y está programando MK III, que próximamente saldrá en los arcades.

P. *¿Saldrá algún pack MD 32X?*
R. La única acción que Sega tiene prevista para 32X es una sustancial rebaja en su precio.

P. *¿Traducirán más juegos de Mega CD?*
R. Tomcat Alley ya está en la calle en español. Parece que Midnight Raiders y Fahrenheit también llegarán traducidos, pero no podría confirmártelo, puesto que Sega nos trae locos con las anunciadas traducciones de los juegos.

Javier Herranz García, Madrid.

Saturn y Playstation

Que tal Mr.Q? He aquí mis dudas

P. *Compara Saturn y Playstation. He visto ambas y PSX se me antoja superior, ¿es cierto?*
R. No. Ambas consolas tienen sus puntos fuertes. Hay que reconocer que PSX es un verdadero monstruo, pero he visto funcionar a las dos con el mismo juego (Tama de Time Warner Interactive) y no había un vencedor claro, aunque podría inclinarme por Saturn, dada mi condición de Seguero. Pero debería ser justo con PSX y decir que Ridge Racer es una verdadera pasada, pero con Daytona USA a la vuelta de la esquina, puede que la cosa vuelva a estar igualada.

P. *¿Si Saturn procesa gráficos en 2 dimensiones, la Playstation lo hace en 3 dimensiones?*
R. Ambas procesan gráficos en 2 y 3 dimensiones, pero Saturn está más capacitada para trabajar con 2 dimensiones.

P. *¿El puerto de expansión de Saturn es sólo para Video CD?*
R. No. Futuras ampliaciones incluirán un módem o sistemas de comunicaciones.

P. *Tengo MD, Mega CD y MD 32X, ¿debería comprar Saturn?*
R. Hay un Virtua Racing Deluxe para 32X y habrá Virtua Fighters; es más, creo que MD 32X aún tiene mucho que decir. Además, si te compraras una Saturn habrías tirado el dinero del conjunto Mega Drive por la ventana. Y seguro que eso no quieres ni pensarlo.

Luis Segarra Martínez, Alicante.

Deportes en cartucho

-Hola mr.Q,soy un jóven conselero del montón

P. *De los 32 tenistas reales que componen el IMG Tennis, ¿son todos hombres o hay una competición femenina?*
R. Lo siento, todos son hombres.

P. *¿Los nombres de los jugadores del NBA Live 95 son reales?*
R. Sí, son jugadores de la NBA.

P. *¿Qué juego te comprarías de éstos: IMG Tennis, NBA Live 95, Soleil, Story of Thor o Urban Strike?*
R. NBA Live y Soleil.

P. *¿Ha salido ya Caesar'a Palace de GG? ¿es mejor que WWF Raw?*
R. Creo que te confundes, Caesar'a Palace es un juego de tipo casino: máquinas de frutas, cartas etc; y WWF Raw es un juego de lucha americana.

Sergio Lizana, Madrid.

La carta Jurassic Park del mes

Compañeros de penalidades cartucheras:

Espero que podais ayudarme.

P. *He conseguido poner en la incubadora huevos de todas las especies de dinosaurios de Jurassic Park CD. ¿Qué tengo que hacer ahora para terminar el juego?*

R. Además de dejar los huevos en la incubadora hay que realizar otra serie de acciones. De todas formas, ¿estás segura de que tienes todos los huevos?, ¿has recogido todas las tarjetas de acceso? El objetivo del juego es recoger todos los huevos y salir de la isla en el helicóptero dispuesto a tal efecto al final del mismo.

Ana María Gómez Romero, Jerez de la Frontera (Cádiz).

Sequía de juegos 32X

HOLA; MR Q; AHÍ VAN UNAS CUANTAS PREGUNTAS DE DIFÍCIL RESPUESTA PERO COMO VEO QUE TIENES LA VIRTUD DE PODER RESPONDER A TODAS SIN EXCEPCIÓN, SIN DAR MÁS RODEOS TE

P. *¿A qué se debe la sequía de juegos de 32X? ¿Puede ser que la gente piense que no era tan buena como decían?*

R. Tienes razón, no hay más que 9 títulos en la calle. El problema viene porque hasta que no se vea qué va a pasar con las nuevas súper consolas, las compañías programadoras no se van a meter a desarrollar. Sin embargo, hay muchas que han anunciado su soporte para la máquina, como Core o Acclaim, que están actualmente desarrollando producto.

P. *¿Qué tipo de política lleva Sega cuando todos los veranos nos deja sin juegos, a pesar de que es cuando más tiempo tenemos para jugar?*

R. Es una cuestión básica de marketing. Como la gente no lee o ve la televisión, es inútil hacer anuncios para dar a conocer el producto. Aparte de que el verano nunca ha sido una buena estación para la venta de videojuegos.

P. *¿Qué es el Profighter?*

R. Es un sistema que permite pasar cartuchos a diskette, comúnmente denominado como copión. Pero su uso es ilegal, puesto que copiar cartuchos sin permiso del distribuidor o fabricante está perseguido por la ley.

P. *¿Hay algún tipo de periférico que permita llevarse la G.G. y jugar en cualquier parte (que no sea el pack de baterías recargables)?*

R. Específico para ella no, pero te puedo dar una idea: los fotógrafos y reporteros de TV suelen llevar una especie de bandolera de baterías recargables a su cintura, que les permite realizar transmisisiones o grabaciones durante alrededor de 6 u 8 horas, que, teniendo en cuenta el consumo de sus aparatos, no está nada mal. Si consigues encontrar uno, quizá podrías adaptarlo para el uso con G.G., pero que conste que no te lo recomiendo: pesan mucho y te costaría más que todas las pilas que consumieras en un año.

P. *¿Cuándo saldrán las películas de Street Fighter y Mortal Kombat?*

R. Para cuando leas estas líneas, S.F. ya se habrá estrenado. MK llegará probablemente un poquito antes de verano.

David Alarcó Scrig, Valencia.

La Carta Del Mes

Hola Mr.Q:

Esta es la tercera vez que te escribo y, por ahora, todavia no me has contestado a mis preguntas y me estas haciendo pensar que no tienes los circuitos suficientemente preparado para mis preguntas. Hay van las preguntas:

1. Tengo una Master Sistem y no se si comprarme una Mega Drive para luego acceder a la Mega 32 X o esperar y comprarme la Satur.?

2. Dame tu opinión personal sobre Dragon Ball Z.

3. ¿Sacaran para Mega 32X los juegos de las nuevas recreativos Sega? ¿Cuales?

Estimado Roberto:

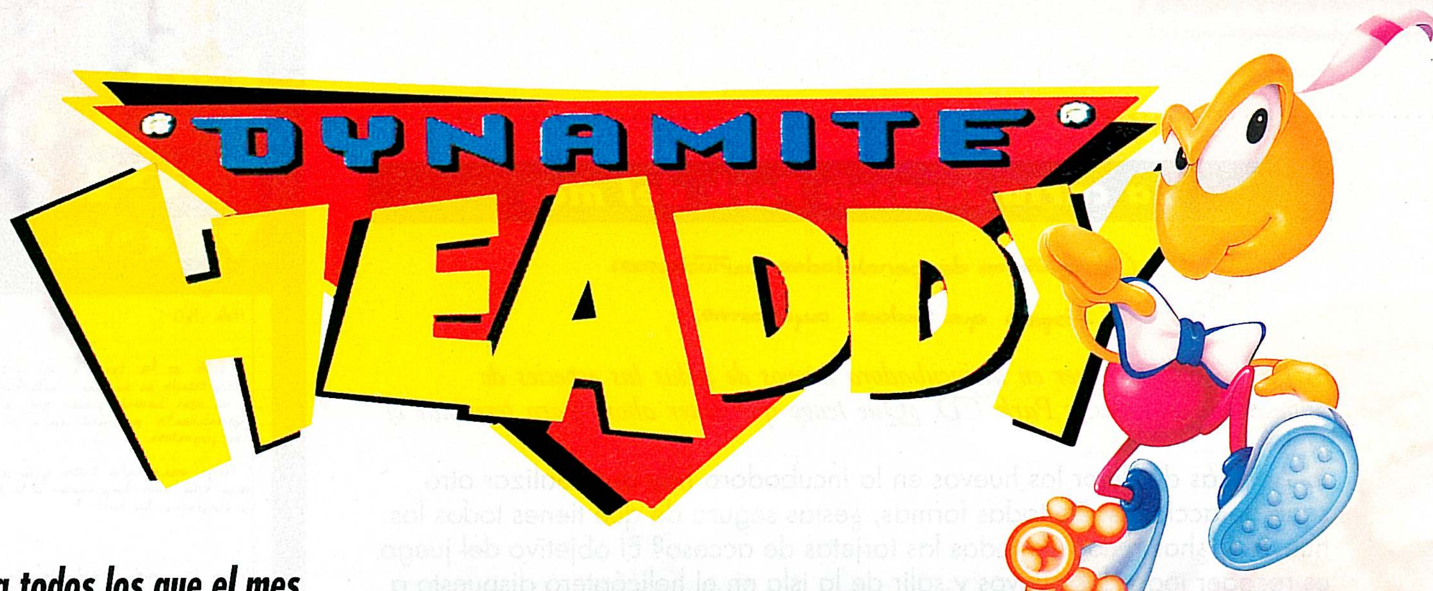
A todos los que se encuentran en tu misma situación les hago una pregunta: ¿os vais a comprar 32X al mismo tiempo que Mega Drive o no? La respuesta a esta pregunta os dirá si debéis esperar o no.

Las razones son muchas y variadas: si os gastáis 50.000 pesetas en el conjunto Mega Drive + MD 32X (que serán algo más si también compráis juegos) os interesará saber que el precio que se está barajando para la versión PAL de Saturn no estará muy lejos de esa cantidad, con lo que probablemente os sintáis engañados por Sega cuando llegue Saturn (sin embargo, el único engaño será por parte del mercado, al fin y al cabo, él es el que obliga a vender los productos a ese precio).

En cambio, si os compráis ahora la 16 bits y dejáis 32X para más adelante os encontraréis con que probablemente no estéis dispuestos a soltar tanto dinero por la consola. Así que mi consejo es que esperéis hasta que se aclaren las cosas.

Pero (siempre hay un pero), para liaros aún más las cosas, os voy a hacer un par de observaciones: la primera es que las 16 bits aún tienen mucho que decir; y la segunda es que se espera una importante reducción del precio para MD 32X en los próximos meses. Así que como siempre, la decisión es vuestra.

Roberto Girol Carmona (Badajoz).



Para todos los que el mes pasado os quedastéis con las ganas de ver las fases que faltaban, en este número os ofrecemos la oportunidad de terminar el juego: he aquí la segunda parte de la guía de juego de «Dynamite Headdy».

Por José Antonio Gallego

Fase 5

Fase 5.1



Ante este nuevo ataque del gato, deberás **trepar** por la torre tan **rápido** como te sea posible y permaneciendo **cerca de la cima**. ¿Que por qué?

Fase 5.2



Pues porque si te quedas en el medio, lo vas a pasar mal cuando ese **trozo de torre desaparezca**.

Fase 5.3



Pero no basta sólo con esquivar. Cada vez que el susodicho gato pase cerca tuyo, **salta al escalón que haya sobre él** y lánzale un cabezazo hacia abajo. Repite esta operación unas cuantas veces y **le destruirás**... pero no te librarás tan fácilmente de él.



Fase 5.4



Al llegar a este punto, permanece quieto en un lugar, **esquivando las bolas de un salto** cuando vayan bajas. Si pasan por encima, dispáralas.

Fase 5.5



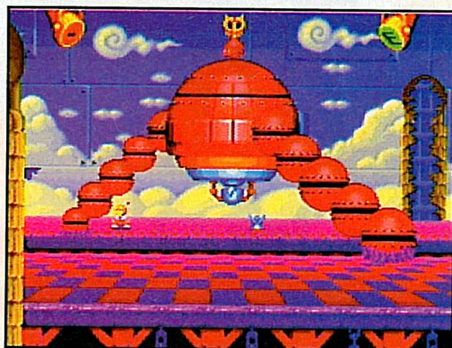
Cuando aparezca este bicho, limítate a **correr hacia la derecha** a toda velocidad. Probablemente te golpee un par de veces, pero, sinceramente, no hay manera de evitarlo.

Fase 5.6

Tu turno llegará cuando sus brazos mecánicos queden atascados.
Sitúate bajo él y espera tranquilamente a que pase la **batería** que hay a su espalda para golpearle allí, el único punto donde es vulnerable.

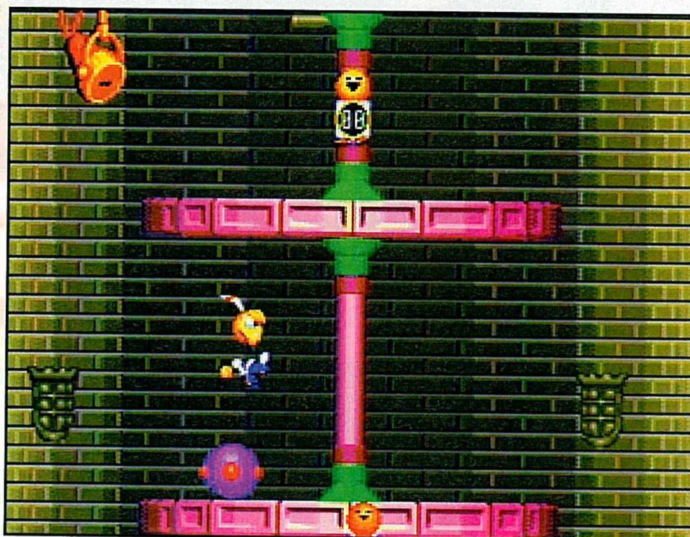


Fase 5.7



En un momento dado, el villano girará la plataforma de manera que **Headdy tendrá que correr al lado opuesto** de la pantalla. No te pongas nervioso y sigue el mismo plan, con la diferencia de que ahora lo verás todo a lo lejos.

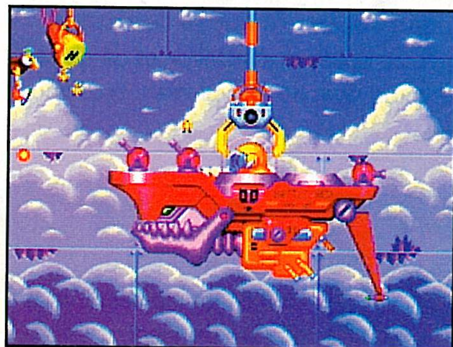
Fase 5.8



Contra el enemigo final en la subfase 5.8, hay una técnica sencilla pues siempre empieza sus ataques desde el centro de la plataforma. **Salta sobre él y hacia la derecha.** Cuando se abra, corre hacia la izquierda y de nuevo hacia la derecha. Cuando estés lo bastante cerca, tratará de aplastarte mediante saltos.
Golpéale entonces por debajo. Vaya lío, ¿no?.

Fase 6

Fase 6.1



¿Ha aprendido Headdy las artes del pilotaje a tiempo? Ahora tendremos ocasión de comprobarlo. Primero cárgate los **cañones de la izquierda** para luego concentrarte en el **casco**.

Fase 6.2



El nivel 6.2 es bastante complicadillo. Aunque parezca que haces daño al gato, no puedes destruirle, así que concéntrate en seguir vivo. Y ojo: Cuando su cabeza se eleva, es que va a lanzarte un rayo.

Fase 6.3



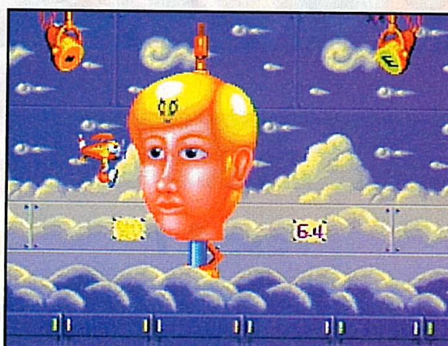
El nivel 6.3 no es tan chungo como el anterior, pero también se las trae. No te preocupes por los enemigos y limítate a no chocar con nada.

Fase 6.4



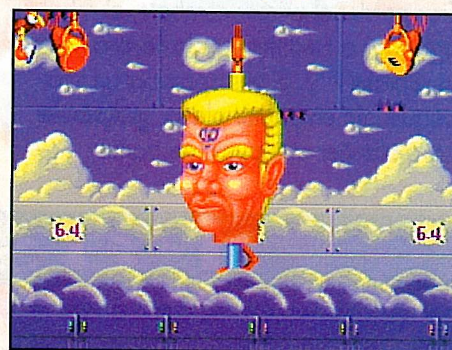
Lo que tienes que hacer para vencer a la cabeza de bebé es permanecer disparando en la esquina izquierda de la pantalla, esquivando el fuego enemigo.

Fase 6.5



La cabeza está ayudada por un siniestro dedo. Justo antes de aparecer éste, las nubes de debajo se agitarán violentamente. Momento de cambiar de lugar.

Fase 6.6



La cabeza del señor intenta despistarte con unos divertidos anuncios publicitarios. Intenta permanecer en la izquierda, esquivando los láser en lo posible. Tras él aparecerá la cabeza del viejo, muy sencilla de derrotar. Sólo evita que no te coja con sus macilentas manos.



Fase 7

Fase 7.1



En la subfase 7.1, **golpea a esta curiosa vaca negra** y si lo haces, conseguirás un punto secreto de bonus.

Fase 7.2



Haz lo mismo con este pajarito (el más gordo de todos) y obtendrás otro de los puntos de bonus. Y es que digan lo que digan los ecologistas, todo lo que vuela, a la cazuela.

Fase 7.3



El truco para derrotar a este androide trasnochado es hacerle permanecer en el centro de la pantalla para que **Heather** (tu novia, tarugo), **le destruya lanzando sobre él llaves ardientes** (!?). Se quedará inmóvil antes de golpearte, así que, no te lo pienses, esquiva.

Fase 7.4



Tras perder el primer combate, el robot agarrará a Heather y se la llevará hasta la subfase 7.2. Si ves aparecer un tipo pequeñajo en primer plano, **golpéale** para obtener otro punto de bonus.



Fase 7.5

Uno de los momentos más difíciles del juego, pues en este nuevo round el tipejo se las trae. Un par de consejillos. Aléjate lo más posible cuando lance su brazo y si logras coger una 'cabeza vacía', corre hacia él y **golpéale con todo lo que tengas**. Eso..., y mucha suerte.

Fase 8



Fase 8.1

Coge la cabeza diminuta al comienzo de la subfase 8.1. Acto seguido lo que debes hacer es esto que ahora pasamos a relatarte: **cuélate en los agujeros** para evitar ser **alcanzado por los misiles** gigantes.





Fase 8.2



Destruye este muro en la subfase 8.2 para evitar que sigan tirándote misiles. **Golpéalo tres o cuatro veces** y **vuelve** corriendo **al agujero** hasta que pase el misil, para luego continuar tu ataque.

Fase 8.5



..., pero cuando te veas obligado a hacer girar la habitación, aparece el gemelo rojo, el doble de rápido y feroz; así que, vuelve a invertir la habitación inmediatamente.

Fase 8.3



En el área 8.3, deberás paralizar (a cabezazos, ¿cómo si no?) a las estatuas para derribar la plataforma que las sostiene y así descender hasta una carretilla que te permita atravesar el muro de la derecha.

Fase 8.6



Este **enanito volador** aparece cerca del inicio del nivel. **Golpéale** para obtener un **punto secreto de bonus**.

Fase 8.4



Se inicia una curiosa persecución a cargo de los mundialmente conocidos 'gemelos imposibles'. El verde es lento, plácido, y sumamente fácil de esquivar...

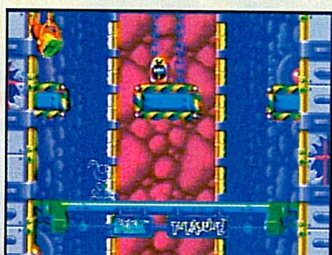
Fase 8.7



El agarrar esta 'cabeza martillo' será la clave fundamental para derrotar a estos pardillos. Con ella puesta, atácales sin piedad (eso sí ,que no te pillen) y la fase 8 pronto será historia.

Fase 9

Fase 9.1



Una fase realmente complicada de jugar, aunque los pasos a seguir sean tan sencillos como esto: al llegar a esta plataforma, agarra inmediatamente la 'cabeza martillo' (si pillas la otra, se fastidió).

Fase 9.2



Usa dicha cabeza para **destruir los bloques de madera que van apareciendo**, de tal manera que no quedes atrapado contra ellos. Las plataformas con una mujer encima deben **ser movidas con rápidos golpes de botón**. Tampoco te olvides de desplazar también las **plataformas sobre raíles**.

Fase 9.3



No demasiado difícil, debido a que ni él puede herirte a ti ni tú a él. Tu única preocupación será **evitar sus disparos laser**, con el inconveniente de que, de vez en cuando, el gato se te echará encima para evitar que los esquives. Los lugares más recomendados son: en la esquina inferior derecha, y saltando continuamente, o justo debajo suyo, ligeramente a la izquierda o a la derecha.

Fase 9.4



Un tipo muy difícil, que te hará desesperar si no sigues nuestros consejos. Fíjate bien en la bola que lleva en su mano. Justo antes de cada ataque, su color cambia. Según cuál sea, deberás elegir cabeza de las que giran a tu alrededor.

Bola verde: Cabeza Diminuta (permanece bajo su capa).

Bola morada: Cabeza de Guerra o Cabeza Protectora.

Bola parpadeante: Cabeza Diminuta (y no se te ocurra saltar).

Bola azul: Cabeza Diminuta (permanece bajo su capa).

Bola naranja: Cabeza Diminuta (introdúcete en los agujeros).

SONIC & KNUCKLES

Sonic & Knuckles ha dado paso a una nueva tecnología, que ha recibido el nombre de ensamblaje de cartuchos. Gracias a ella, los Sonic se alargarán hasta el infinito, pero S&K da mucho juego por sí solo, veámoslo.

Por José Antonio Gallego

Fase 1: Mushroom Hill Zone







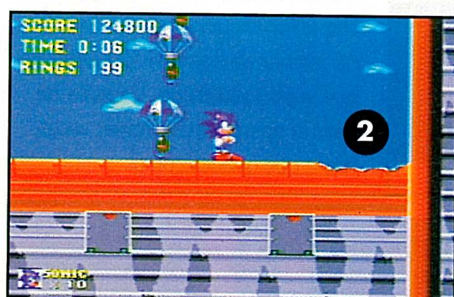
Para acabar con el jefe de mitad de fase **(1)**, limítate a esquivar los leños hasta que el jefecillo esté lo bastante bajo. Entonces aprovecha para saltar sobre él. Si eres lo bastante hábil, lograrás permanecer sobre él golpeándolo continuamente hasta que perezca.
Con este sofisticado radar **(2)**, recibe su energía el pérfido Robotnik. Atención, no olvides tener mucho cuidado cuando intentes destruirlo (aunque tienes que hacerlo) pues el truhán acecha para darte la puntilla.
El único truco efectivo para destrozar a Robotnik **(3)** es no tratar de hacer demasiadas cosas a la vez.
Golpéale, luego concéntrate en saltar el siguiente obstáculo y vuelve a golpearle.
Repite la operación **(4)** unas cuantas veces y verás que no era tan difícil.



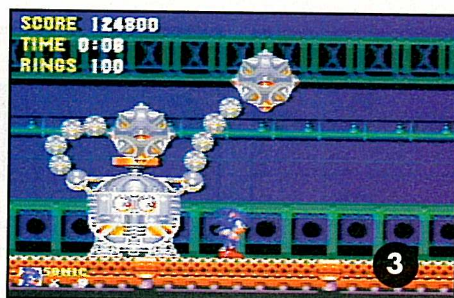
Fase 2: Battery Zone



Si vas demasiado deprisa, quizá te pases por alto esta oportuna y útil vida extra **(1)**.
Esta grata vida está justo tras la zona de los ventiladores gigantes y deberás dejarte impul-



sar por ellos para alcanzarla.
Cuando llegues a este punto, que parece un callejón sin salida, no desesperes: simplemente continúa esquivando las bombas y, tarde o temprano, una de ellas abrirá un agujero en la



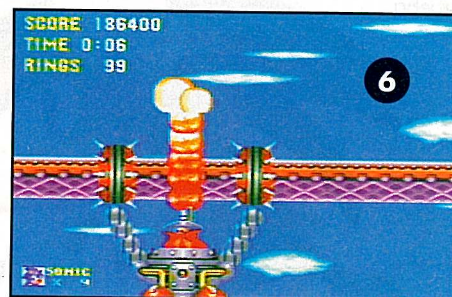
tierra, por donde podrás colarte **(2)**.
No te comas el coco y deja que este robot metálico haga todo el trabajo **(3)**. Salta sobre su cabezota y cuando se disponga a golpearte,



aléjate a toda velocidad. Lo único que logrará será destruirse él mismo.
Vaya, un tipo bastante persistente **(4)**. Permanece quieto hasta que el foco se pose sobre ti y cuando éste cambie de color, aléjate a toda ve-



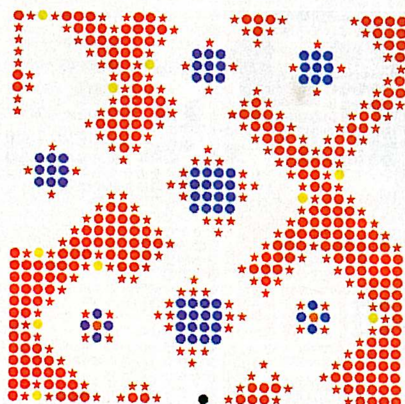
locidad. El rayo que liberará acabará destruyendo el aposento de Robotnik.
Como no puede contigo en interiores, salimos a campo abierto. Intenta permanecer entre sus brazos picudos **(5)** hasta que empiece a girar (aunque mucho cuidado con la llama que lanza de vez en cuando)
Y cuando este giro comience **(6)**, salta sobre su cabezota y trata de permanecer allí, saltando continuamente hasta destruirle.



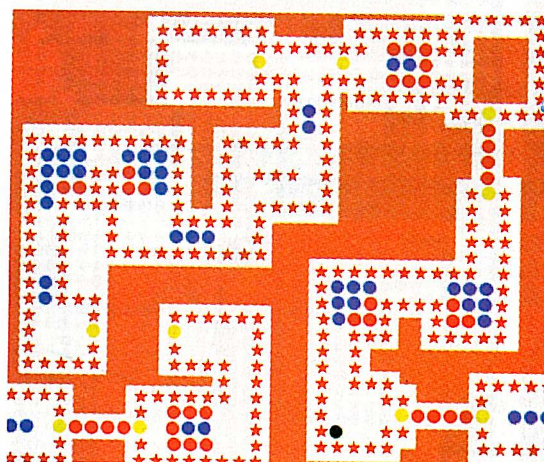
Las Fases de Bonus

Ya era hora, la pesadilla de los maníacos del Sonic toca a su fin con la publicación, como no, por parte de TodoSega, de la primera guía de las fases de bonus. Ojo, porque observarás que hay más fases de bonus que de juego, lo que indudablemente quiere decir que podrás encontrarte con las ineludibles fases 3D en cualquier lugar.

Fase 1



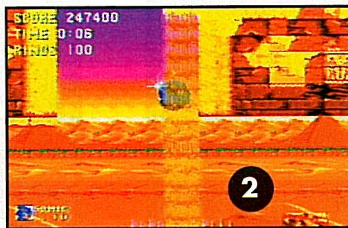
Fase 2





Fase 3: Sandopolis



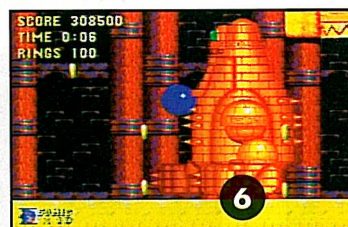






Tu camino será un tanto más sencillo si sabes aprovecharte de estas útiles rocas **(1)**. Empújalas hacia el abismo y luego salta sobre ellas. Para tu sorpresa no se hundirán, sino que te transportarán al otro lado, como por arte de magia. Las cascadas de arena **(2)** no son un elemento simplemente decorativo. Cuando llegues a algún punto aparentemente inaccesible, prueba a subir por ellas. Te llevarás una sorpresa. Este ídolo de piedra **(3)** es realmente grande y poderoso, pero también muy estúpido. Espera al borde del abismo hasta que llegue pegando saltos e intente pillarte. En el último momento, pasa por debajo de él y se precipitará como un bobo a las profundidades del abismo.

A medida que la oscuridad se cierne sobre la pantalla, peligrosos fantasmas **(4)** acechan para destruirte. Son rapidísimos y prácticamente invencibles. A menos que alguien vuelva a encender la luz, cosa que tú puedes hacer de manera muy sencilla. Cuélgate **(5)** de todos los interruptores al uso y tu devenir en esta fase será mucho más sencillo.

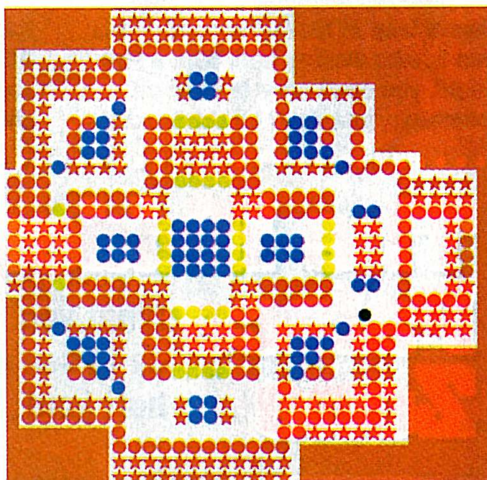


Sin duda que se trata de uno de los oponentes más duros de todo el juego **(6)**. El truco está en saltar sobre la mano izquierda cuando la extienda y golpearle en la frente, con lo que lograrás anular momentáneamente su escudo exterior. Aprovecha entonces para golpear la cabina interior de Robotnik **(7)** antes de que vuelva su escudo. Deberás repetir la operación bastantes veces, hasta que acabes con él.

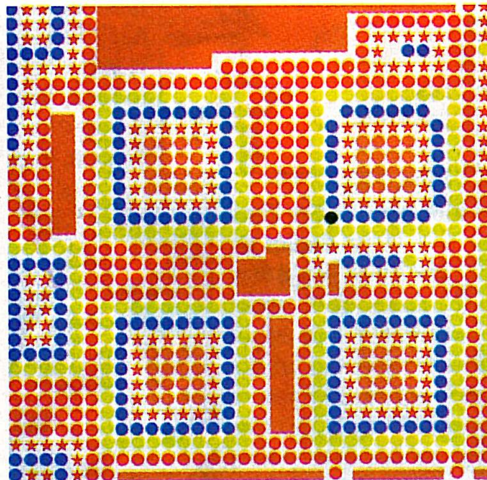


Las Fases de Bonus

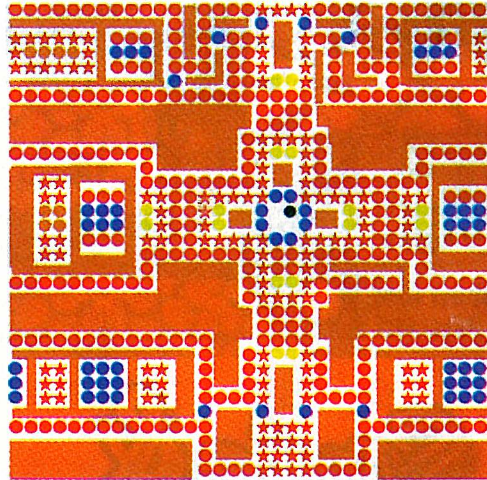
Fase 3



Fase 4



Fase 5



Fase 4: Lava Reef Zone



Cuando montes en esta enorme plataforma **(1)**, salta contra el muro de la derecha. Encontrarás un pasadizo secreto con numerosos ítems y un anillo gigante.

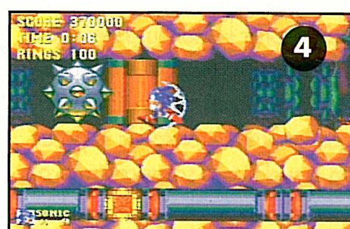
¿Andas escaso de vida a estas alturas del juego? Pues atento y sigue nuestras instrucciones. Al llegar a este punto de continuación **(2)**, dirígete abajo y a la izquierda.





Al llegar a esta bifurcación **(3)**, toma el camino inferior.

Si te encuentras con una enorme



bola **(4)** de pinchos como ésta, es que vas por buen camino. Por cierto, acuérdate de esquivarla.



Voilà, una vida extra a nuestra disposición **(5)**. Pero atentos, que el truquillo todavía no ha terminado.



Sigue caminando y, tarde o temprano, aparecerás junto al punto de continuación. Esta vez, toma el camino superior.

¿Y qué es lo que nos encontramos? Pues nada menos que otra vida extra. Y si para colmo recoges todos los anillos **(6)** que hay por los alrededores, te concederán una tercera. Si quieres, puedes dejarte matar: como aparecerás junto al punto de continuación, recogerás de nuevo las dos vidas y así hasta acumular un número lo bastante grande como para aventurarte a continuar.



Un jefe de mitad de fase **(7)**: Golpea contra sus antenas a medida que aparezcan y esquívalas en sus violentos ataques. A continuación vendrá la mano.

Permanece inmóvil hasta que se pose sobre ti. En el último segundo, échate a un lado y se estrellará contra el suelo. Aprovecha entonces para saltar sobre ella y destruirla.

En tu viaje por el interior de estas



montañas **(8)**, te encontrarás con la siniestra maquinaria del Doctor Egg. Salta hacia la izquierda cuando la máquina se ponga en marcha, pues el suelo se derrumbará a tus pies y puedes caer.

Mientras saltas de plataforma en plataforma por la cascada de lava **(9)**, intenta por todos los medios co-



ger el escudo de fuego. Lo necesitarás para poder caminar sobre la lava. A Robotnik no se le puede dañar directamente. Maniobra de plataforma **(10)** en plataforma mientras trata de acertarte con sus bombas. Procura que éstas no te toquen y acabarán destruyéndole a él mismo. Además, si conservas el escudo de fuego tus saltos no necesitan ser demasiado ajustados.

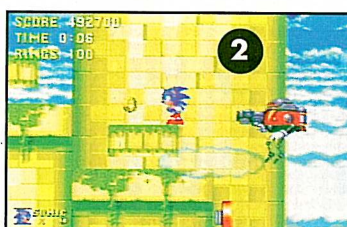


Fase 5: The Hidden Palace Zone



Parece que Knuckles se digna a dar por fin la cara **(1)**. Atácale de una manera que nunca has hecho antes: saltando sobre él. Desgraciadamente no tardará en darse a la fuga.

Esta fase está llena de robots pistoleros **(2)**. Son sencillos de matar,



pero si te dejas alguno atrás, te va a dar la tabarra continuamente, así que no tengas piedad.

Ten presente que las nubes tan blanquitas **(3)** y esponjosas, como ésta que te presentamos, te pueden servir de cama elástica.



En su primera encarnación, Metal Sonic **(4)** viene montado en un ridículo huevo metálico. Ahora no te vamos a descubrir nada nuevo: sincroniza tus saltos para evitar ser golpeado por su cinturón de asteroides y ataca.





Fase 6: Death Egg Zone



¡Guau, menudo pinball! Esto me trae ciertos recuerdos.... Pero en fin, vamos a lo nuestro: para salir de aquí, golpea contra la plataforma central **(1)** hasta poner las seis luces en rojo. Esta máquina es realmente dura **(2)**, pero no invencible. Espera a que los huevos rotatorios se posen en el suelo para saltar contra el ojo central. Intenta no chocar con los huevos al caer.





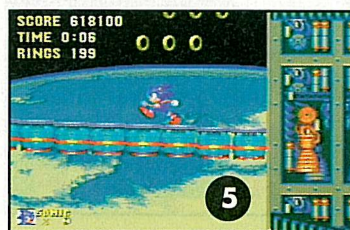
Cuando destruyas el escudo exterior, el núcleo de la bestia te va a resultar pan comido **(3)**. Súbete en una de las plataformas rotatorias y salta contra el ojo cuando estés justo debajo. Cuidado con los cambios repentinos en la gravedad y no te asustes si de repente ves a Sonic corriendo por el techo **(4)**. O te acostumbras, o le das la vuelta al televisor. Y mucho ojito con estas traicioneras plataformas **(5)**. Si permaneces sobre ellas una décima de segundo más de lo necesario, se precipitarán al vacío.

Para vencer a este curioso ingenio lanzabombas **(6)**, deberás montar continuamente en el teletransportador para invertir la gravedad. De esta manera, las bombas que él lanza volverán a caer sobre él y le destruirán finalmente.

"¡Ya verás cuando te ponga las manos encima!". Vaya, hemos hablado demasiado pronto. ¿Recuerdas al bicho de la fase 4 que trataba de aplastarte con su manaza? Pues aquí la técnica es la misma **(7)** (esquivar en el último instante y golpear), con la salvedad de que esta vez tiene dos manos y cuatro dedos en cada una. Requiere bastante paciencia, pero ¿no sientes curiosidad por ver el final del juego?







Truco

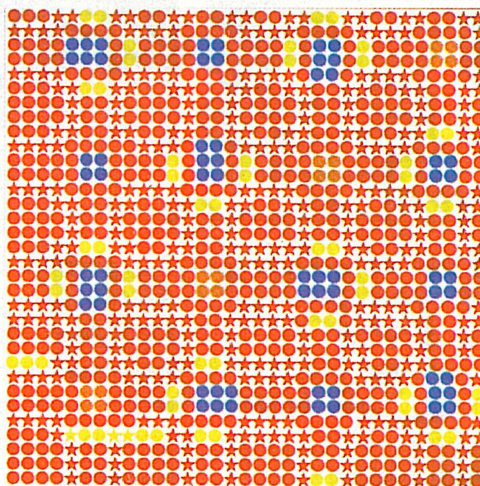
Para poder usar Sonic 1 en combinación con este revolucionario cartucho, no tienes más que pulsar A, B y C simultáneamente cuando en pantalla aparezca el mensaje "No Way". De esta manera, accederás a unas fases de bonus inéditas.



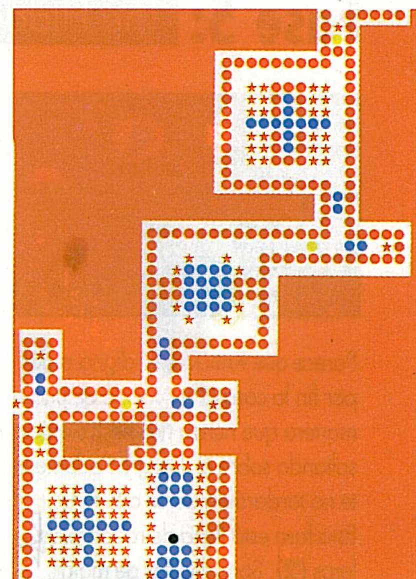


Las Fases de Bonus





Fase 6



Fase 7

Tienda	Dirección
Alcalá de Henares	C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas	C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 63 87
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA (GLORIES)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 412 63 10
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Coslada MADRID	CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 29
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11-2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VALENCIA (Pz España)	PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
LA CORUÑA (NUEVO CENTRO)	DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11



Ven a los Centros Mail, tus tiendas especializadas, donde encontrarás la mayor variedad de productos para tu consola a los mejores precios

MEGADRIVE 2 +2 CONTROL PAD +ETERNAL CHAMPIONS **14.990**

MEGADRIVE 2 +2 CONTROL PAD **12.990**

GAME GEAR 4 EN 1

GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990

MEGADRIVE 32X

24.990

DOOM	VIRTUA RACING DELUXE	STAR WARS
P.V.P. -11990	P.V.P. - 11990	P.V.P. - 11990

MEGA CD

+ ROAD AVENGER **29.990**

DESCUENTO 500 Ptas.

B. C. RACER	11490	POWER RANGERS	9990
DRACULA	9900	STARBLADE	9990
DUNE	9990	**OFERTAS**	
FLINK	8990	BATMAN RETURNS	3990
JURASSIC PARK	9990	BATTLE CORP	3990
LETHAL ENFORCERS	10900	BEAST II	3990
MEGA RACE	9990	CHUCK ROCK	2990
MICKEY MANIA	8990	ECCO THE DOLPHIN	3990
MORTAL KOMBAT	9990	FINAL FIGHT	2990
NHL HOCKEY 94	8990	HOOK	3990
PRICE FIGHTER	10990	JAGUAR XJ220	3990
REBEL ASSAULT	10490	POWER MONGER	2990
SEWER SHARK	9990	PRINCE OF PERSIA	2990
SMATCHER	9890	ROBO ALESTE	3990
SOUL STAR	9990	SEWER SHARK	3990
THUNDERHAWK	9990	SONIC CD	3990
WONDER DOG	8990	TIME GAL	2990
YUMENI MANSION	11900	WOLFCHILD	2990
ECCO 2	9990		
EYE OF THE BEHOLDER	9990		

HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS

OFERTAS SEGA

Juego	Precio
007	MEGADRIVE - 2490
ACME ALL STAR	MEGADRIVE - 5990
ALIEN 3	M. SYSTEM - 2490
ANDRETTI RACING	MEGADRIVE – 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGADRIVE - 4990 / M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUT. III	M. SYSTEM - 1990
BALL Z	MEGADRIVE – 3990
BATMAN RETURN	M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990 / GAME GEAR – 1990
COOL SPOT	M. SYSTEM - 2490
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2490
DESERT STRIKE	M. SYSTEM - 1990
DOUBLE CLUTCH	MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3	MEGADRIVE – 2990
DR. ROBOTNIK'S	MEGADRIVE – 3990 / M. SYSTEM - 1990
F. DIZZY/COSMIC	MEGADRIVE - 2990
FANTASY ZONE	GAME GEAR – 1990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE – 2990
GP RAIDER	GAME GEAR – 1990
JUNGLE BOOK	MEGADRIVE - 4990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE – 6990
JACK NICKLAUS	MEGADRIVE – 2990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1490
MEGABOMBERMAN	MEGADRIVE - 4990
MICRO MACHINES	MEGADRIVE - 3490
MUT. LEAGUE HOCKEY	MEGADRIVE - 2990
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE – 2990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PAPER BOY	M. SYSTEM – 2490
PELE SOCCER	MEGADRIVE - 3990
PGA TOUR GOLF	M. SYSTEM - 990
POWER STRIKE	M. SYSTEM - 2490
PROBOTECTOR	MEGADRIVE - 5990
RANGER X	MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY	MEGADRIVE – 3990
RENEGADE	M. SYSTEM – 1990
ROAD RUNNER	M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE – 4990
SHAQ-FU	MEGADRIVE - 5990
SKITCHIN	MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE – 4990
SONIC CHAOS	M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990 / GAME GEAR – 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE – 2490
SPIDERMAN	M. SYSTEM – 2490 / GAME GEAR – 2595
STREET FIGHTER II	MEGADRIVE – 6990
STREETS OF RAGE	M. SYSTEM - 1990
STRIDER II	MEGADRIVE – 2990 / GAME GEAR - 1990
SUBTERRANEA	MEGADRIVE - 4990
SUMMER CHALLENGER	MEGADRIVE – 2990
SUPER KICK OFF	MEGADRIVE – 3990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
TALMITS ADVENTURE	MEGADRIVE - 2990
T-2 ARCADE	MEGADRIVE – 5990
TOE JAM & EARL II	MEGADRIVE - 3990
WARPSPEED	MEGADRIVE – 2990
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5490
W. CLASS LEADERBOARD	MEGADRIVE – 2990
WORLD CUP USA '94	MEGADRIVE - 6990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

DYNAMITE HEADY 4.990

ETERNAL CHAMPIONS 2.990

SONIC & KNUCLES 4.990

MEGAGAMES 1 COLUMNS, SUP. HANG ON, WORLD CUP 4.990

NOVEDADES

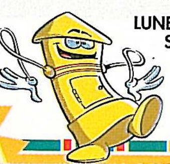
DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precio
ALADDIN	MEGADRIVE – 9900 / M. SYSTEM – 6990 / GAME GEAR – 6990
ALIEN SOLDIERS	MEGADRIVE – 9990
ASTERIX POWER OF GODS	MEGADRIVE – 9990
ATP TENNIS	MEGADRIVE – 10990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE – 9990
BODY COUNT	MEGADRIVE – 7990
CLAY FIGHTER	MEGADRIVE – 10990
DRAGON	MEGADRIVE – 10990
ECCO 2	MEGADRIVE – 9990 / GAME GEAR – 5990
DUFFY DUCK	MEGADRIVE – 9990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 9990
EARTHWORM JIM	MEGADRIVE – 12490
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FIFA 95	MEGADRIVE – 8990
IMG TENNIS	MEGADRIVE – 8990
INDY CAR	MEGADRIVE – 9990
JURASSIC PARK RAMPA	MEGADRIVE – 9990
KICK OFF 3	MEGADRIVE – 10490
LETHAL ENFORCER II	MEGADRIVE – 10590
MICKEY MANIA	MEGADRIVE – 10990
MICKEY MOUSE LEGEND	GAME GEAR - 6990
MORTAL KOMBAT II	MEGADRIVE – 9990 / GAME GEAR - 6990
NBA 95	MEGADRIVE – 8990
NBA JAM TOURNAMENT	MEGADRIVE – 9990
NHL HOCKEY 95	MEGADRIVE – 9990
NIGEL MANSELL	MEGADRIVE – 10200
POWER DRIVE	MEGADRIVE – 8990
PSYCHO PINBALL	MEGADRIVE – 10990
RADICAL REX	MEGADRIVE - 8990
REY LEON	MEGADRIVE – 10490 / M. SYSTEM – 6990 / GAME GEAR – 6990
RISE OF THE ROBOT	MEGADRIVE – 7490 / GAME GEAR - 6990
RISTAR	MEGADRIVE – 9990 / GAME GEAR - 5990
ROAD RASH III	MEGADRIVE – 8990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
ROCK'N ROLL RACING	MEGADRIVE – 10490
SAMURAI SHOWDOWN	MEGADRIVE – 9990
SHINING FORCE II	MEGADRIVE – 11990
SLAM MASTER	MEGADRIVE – 12490
SOLAIL	MEGADRIVE – 9990
SONIC 3	MEGADRIVE – 11990
SONIC SPINBALL	M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
SONIC TRIPLE TROUBLE	GAME GEAR - 5990
STARGATE	MEGADRIVE – 10990 / GAME GEAR - 5990
STRIKER	MEGADRIVE – 9990
SUPER ST. FIGHTER	MEGADRIVE – 10490
THE STORY OF THOR	MEGADRIVE – 9990
URBAN STRIKE	MEGADRIVE – 8990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE – 10490
WARLOCK	MEGADRIVE – 9990





GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA

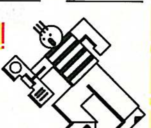


LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 171819

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49





GAME GEAR

MAN OVERBOARD
Passwords

También valen para Mega Drive.

4. **WARSAW**	34. **APOLL**	69. **RABBIT**
5. **BANANA**	39. **DOCTOR**	74. **RUBBER**
9. **CRATER**	44. **CINEMA**	79. **QUARZT**
14. **CLOUDS**	49. **ORCHID**	84. **PUBLIC**
19. **RECORD**	54. **HAMLET**	89. **NATURE**
24. **TRETY**	59. LUXURY	94. **FRENCH**
29. **STRIPE**	64. **CANDLE**	99. **PUMICE**

THE LION KING
Selección de nivel

Esperad hasta que el logo de Sega aparezca y rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj, presionando los botones 1, 2 y Start dos veces. Cuando entréis en la pantalla de Opciones, podréis **seleccionar nivel**.

DESERT STRIKE
Códigos de Acción Replay

Con estos **códigos** que aquí os mostramos podréis finalizar el juego sin ningún género de problemas.

Blindaje suplementario: OOC5 E606.
Fuel ilimitado: OOC5 6O99.
Hellfires ilimitados: OOC5 E5O8.
Vidas Infinitas: OOC5 DEO3.
Hydras ilimitados: OOC5 E434.

VUESTROS TRUCOS

EL REY LEÓN

Al comenzar la segunda fase, justo en el árbol, no saltes a la cabeza de la jirafa. Salta antes hacia la izquierda y un mono te llevará a una suculenta vida. Asimismo, en la tercera fase, bajo el segundo león que graba la posición, colócate en el segundo hueco y salta hacia la derecha. Conseguirás una vida y rodando bajarás para encontrar el final del nivel en muy poco tiempo.

Luis Alfonso Corbacho, La Línea (Cádiz).

MORTAL KOMBAT

Para conseguir ese código que tanto mola, pulsa lo siguiente: 2, 1, 2, Izquierda y Derecha.

Antonio Fenol González, Murcia.

MASTER SYSTEM

CHAMPIONS OF EUROPE
Dos formas de ganar

Como ya sabéis, en el fútbol hay errores arbitrales, y estos se han traspasado a este cartucho. Así que hay dos maneras de conseguir la victoria por medios "extradeportivos".

-Una buena vía de ganar los partidos es **marcar goles en propia puerta**, puesto que estos tantos se sumarán a vuestro casillero, y no al del equipo contrario.

- Si os encontráis en la semifinales, y llegáis al descanso con empate a cero goles, seleccionad **"quit" para salir del juego**, e inmediatamente **apareceréis en la final**.

PREDATOR 2
Códigos de nivel

Para el que aún no los tenga, helos aquí:

2. **SPOCGURD**
3. **ROTADERP**
4. **SEGATSOH**
5. **NAGIRRAH**
6. **LAICIFFO**

SHINOBI
Acabar con el cuarto jefe

Para acabar con el 4 jefe, Mandara, presionad Arriba, abajo, 1, 2, arriba, abajo y despues Reset. Tened en cuenta que este juego solo funciona en la Master System II.

SONIC CHAOS
Selección de nivel

Para acceder a todas las fases realiza la siguiente combinación de teclas en la pantalla del título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Dcha, Izda, Dcha, Izda, 2 y 1.

VUESTROS TRUCOS

SONIC II

Si deseas seleccionar nivel, haz lo siguiente: manten presionados los dos botones y la diagonal izquierda-arriba del pad 2 mientras enciendes la consola. Cuando acabe la pantalla en la que Sonic corre detrás de Tails suelta los botones del pad 2 y marca derecha y 2 en el pad 1. Verás como seguidamente aparece el menú de elegir fase.

MORTAL KOMBAT

Si deseas luchar contra el misterioso Smoke, presiona abajo y los dos botones cuando aparezca la cara de uno de los programadores en el triangulo inferior derecha de la pantalla.

WIMBLEDOM

Si quieres participar en 3 torneos con lo máximo sólo tienes que introducir estos passwords:
Open de Australia: QPN BJJ FVI
Open de Francia: MDF DKT SSG
Wimbledom: PFJ JOS XHA

Juan Melchor López Cabezudo, Albacete.



MEGA DRIVE

SONIC & KNUCLES

Jugar con Sonic 1

Ya sabemos que sí se puede jugar con Sonic 1 en el super cartucho de Sonic & Knuckles. Para ello, seguid estos pasos:

Colocad el cartucho de Sonic sobre Sonic & Knuckles. Aparecerá la frase "No Way". Entonces presionad A, B y C simultáneamente en el pad 1. En la pantalla ahora podréis leer "Get Blue Spheres" con las opciones Start, Level y Code. Ahora podréis jugar como Sonic o Knuckles cambiando el color de las estrellas de los iconos de azul a rojo (con los botones A, B y C). Tambien se puden cambiar éstos y acceder a los diferentes niveles alterando los números y presionando Start. Los códigos son los siguientes:

Nivel 1: 3659 8960 3263
Nivel 2: 2965 3192 9023
Nivel 3: 3610 2354 7327
Nivel 4: 2921 0274 3999
Nivel 5: 3737 7423 1487
Nivel 6: 3053 9029 9071
Nivel 7: 3698 8191 7375
Nivel 8: 3009 6111 4047
Nivel 9: 3482 7286 3167
Nivel 10: 2809 6267 2575
Nivel 11: 3454 5429 0879

Con un poco de habilidad y mediante el método de ensayo y error, podréis insertar otros cartuchos, con lo que conseguiréis más fases de bonus, con la peculiaridad de poseer un color diferente. Probad por ejemplo con Lethal Enforcers II o Sonic Spinball, ¡ya veréis que sorpresa!

SPARKSTER

Passwords de nivel

Prestad atención porque debido a la peculiaridad de las claves, primero os pondremos el nombre de la figura que debéis colocar en cada recuadro, acompañado del color de fondo correspondiente. ¡No os despistéis!

NIVEL FACIL

1. Sparkster-Rojo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-rojo.

Sparkster-rojo, Sparkster-verde, Spárkster-verde, diamantes-rojo.

2. Sparkster-verde, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-rojo.

Sparkster-rojo, proyectiles-verde, Sparkster-amarillo, espada-rojo.

3. Sparkster-amarillo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-rojo, espada-verde, proyectiles-rojo, proyectiles-rojo.

4. Sparkster-azul, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-rojo, espada verde, proyectiles-verde, proyectiles-verde.

5. Proyectiles-rojo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-rojo.

Sparkster-verde, espada-verde, proyectiles-rojo, proyectiles-rojo.

NIVEL NORMAL

1. Sparkster-rojo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-rojo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, diamantes-azul.

2. Sparkster-verde, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-rojo, proyectiles-azul, Sparkster-amarillo, espada, azul.

3. Sparkster-azul, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-rojo, espada-azul, proyectiles-verde, proyectiles-azul.

4. Sparkster-amarillo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-rojo.

Sparkster-rojo, espada-azul, proyectiles-rojo, proyectiles-azul.

5. Proyectiles-rojo, Sparkster-azul, Sparkster-verde, proyectiles-verde.

Sparkster-verde, espada-azul, proyectiles-azul, proyectiles-azul.

JAMES POND 3

Varios trucos

Dirigíos a la pantalla de passwords e introducid **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato verde**, **Perro Azul** y **Libro Rojo**. Ahora haced "click" en el icono de la puerta y todas la rutas quedarán abiertas.

En la pantalla de presentación, señalad Options y presionad izquierda, mantened pulsado B y despues pulsad Start. Podréis **elegir nivel**.

Para aumentar la dificultad del juego introducid: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul**, y **Cráneo Rojo**.

Para invencibilidad: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul** y **Pez Rojo**.

Para obtener 9 vidas: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul** y **Corazón Rojo**.

Para 5 unidades de energía: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul** y **Estrella Roja**.

Para conseguir rayos-X: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul** y **Perro Rojo**.

Para destruir todas la minas de queso y otras máquinas: **Queso Rojo**, **Ratón Amarillo**, **Gato Verde**, **Perro Azul** y **Copa Roja**.



MEGA DRIVE

ECCO2 TIDES OF TIMES

Niveles secretos

El mes pasado os dábamos todos los passwords del juego, pero ahora tenemos tres claves para acudir a otros tantos niveles secretos. ¿Os atrevéis a probarlas?

Nivel Fácil: **ARCUNXDA**
Nivel Normal: **OAJDXBBA**
Nivel Difícil: **ULAUVLEA**

HYPERDUNK

Códigos para los Playoffs con Minesota

Con un solo equipo, pero al menos sabréis lo que es disputar unos play-offs al más alto nivel.

VS San Antonio: 2 partido: 6X1XYNGO
VS San Antonio: 3 partido: 76ZF25W
VS San Antonio: 4 partido: 24F89JVZ
VS New York: 2 partido: S5CZ02S2
VS New York: 4 partido: J536SVJV
VS Charlotte: 2 partido: 497B8GNG
VS Charlotte: 3 partido: 7RZFR1WT
VS Charlotte: 4 partido: QYKX2OZJ

BUBBLE AND SQUEAK

Paswords de nivel

Esta es la mejor forma de echar una mano a esta pareja en sus aventuras. Apuntáos estas claves:

1. **RQCRQBPT**
2. **NHHDHHBH**
3. **QOFLLMMP**
4. **NNBNNDYY**
5. **MNLLMNNL**
6. **WTSFFHGW**
7. **PPGOMPFP**
8. **SDFSDFPH**
9. **RGMSPSDY**

RED ZONE

Códigos de nivel

Aquí os ofrecemos unos estupendos passwords de nivel para que no os resulte tan difícil este estupendo juego de los creadores de Subterrania:

Misión 1: **ACCCBCABBAB**
Misión 2: **ABACBCBCABA**
Misión 3: **ACCCBCABBCA**
Misión 4: **ABACBCBCACC**
Misión 5: **BAAABBBCCBB**
Misión 6: **ABBABCAABCA**
Misión 7: **BAAABBCAAAA**
Misión 8: **ABBABCAACAC**

Mega BOMBERMAN

Paswords de niveles

No falta ni uno solo. Aquí están todas las claves del juego:

1.1 **Start**
1.2 **6800**
1.3 **5120**
1.4. **7420**
2.1. **1961**
2.2. **2731**
2.3. **5571**
2.4. **1051**
2.5. **9799**
3.1. **4502**
3.2. **8112**
3.3. **7422**
3.4. **1052**
3.5. **3352**
4.1. **9643**
4.2. **0513**
4.3. **9723**
4.4. **3353**
4.5. **5653**
5.1. **6264**
5.2. **6344**
5.3. **9184**
5.4. **5654**
5.5. **7954**

AREA FINAL: **0515**

VUESTROS TRUCOS

TAZ IN SCAPE FROM MARS

Cuando aparezca el logotipo de Sega pulsa en el mando 1 A y B, y en el 2 B y C. Mantenlos pulsados hasta que oigas una especie de ladrido. Después, en cualquier momento del juego pulsa Start y A para pasar a un nivel en el que podrás seleccionar nivel.

Samuel Rubio Tormo, San Javier, Murcia.

JURASSIC PARK

Si aún no le habéis cogido el truco a este dificililillo juego, he aquí los passwords para conseguir 60 unidades de cada arma en el parque:

NIVEL 1: 0VTNVVUF
NIVEL 2: 2VTNVVUH
NIVEL 3: 4VTNVVUJ
NIVEL 4: 6VTNVVUL
NIVEL 5: 8VTNVVUN
NIVEL 6: AVTNVVUP
NIVEL 7: CVTNVVUR

Marcos Puente Miguel, Pontevedra.

EL LIBRO DE LA SELVA

Si consigues llegar a cualquier fase de bonus, pulsa START y seguidamente B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Podrás ver el final de este juego sin ninguna dificultad.

Manuel Herráiz Cabañil, Madrid.

THE CHAOS ENGINE

Estos son los passwords para algunos de los protagonistas:

Brigad
Fase 2: WHOMIPPCNCBT5
Fase 3: 8HFGV3W9DFZ8
Fase 4: NJWBSSSTT3XOM
Navie
Fase 2: WOFPZ3SHZQRQ
Fase 3: ROHJFF35KRB5
Fase 4: D9JKMHLCKN88
Caballero
Fase 2: WOGMVTZ#GLM
Fase 3: RH1W1G4Y5Y9L
Fase 4: XSDFO18X895W

Francisco Javier Campos López, Zaragoza.



MEGA CD

SNATCHER

Algunas claves del juego

Un juego complicado y también algo subido de tono este Snatcher. Por eso, prestad atención a estos consejos: Cuando llegéuis al cuartel general de Junker, en los Jordan Computer Systems, no olvidéis estos nombres: Michael, Kimberly, Kirita, Kojima, Sasaki, Togo, Jeremy, Saitou, Inamaru, Adachi.

Por otro lado, aquí os dejamos unos números de teléfono para usar el el Metal Gear MK2 Videophone. Repetid las llamadas para conseguir mejores resultados.

Sasaki: **79-6641**
Jeremy: **41-6766**
Togo: **44-6454**
Mamura: **44-3723**
Kushibuchi: **33-3333**
Isabella: **39-6004**
Cupio Love line: **39-0910**

DRAGON'S LAIR

La máquina juega sola

Una vez que hayáis comenzado el juego, pausadlo presionando Start. Ahora presionad derecha, derecha, izquierda, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba y finalmente Start. Desgraciadamente, en ese momento perderéis una vida, pero a partir de ahí el juego continuará su curso sin que vosotros tengáis que tocar el pad en ningún momento. Vamos, que la máquina jugará sola hasta el final. Una buena forma de disfrutar de las imágenes, como si fuera una película animada.

REBEL ASSAULT

Código secreto

Además de los passwords hay otras formas de avanzar en el juego. Esta es una de ellas: Cuando el logo de LucasArts aparezca realiza la siguiente clave: arriba+A, abajo+A, arriba+A, arriba+A, izquierda+A, derecha+A. Si lo has hecho bien, oirás un timbre y una voz que dice "LucasArts". Ahora, empieza el juego y cuando presiones Start, dos nuevas opciones aparecerán, "restore health" y "remove health", que te permitirán recuperar energía. Para activar el utilísimo salto de nivel simplemente tienes que pulsar C cuando estés jugando y desees cambiar de fase.

MICKEY MANIA

Para conseguir vidas y bonus

Lee atentamenete estos consejos, seguro que te vendrán de maravilla para llegar al final.

Steam Boat Willie

En este nivel, dirígete hacia la grua, y espera a que ésta coloque dos cestas.

Salta encima de las cestas, y cuando se vaya a colocar otra cesta, rápidamente salta sobre ella y sobre la plataforma opuesta para conseguir un 1-Up.

Garden Level

En la segunda parte de este nivel, dirígete hacia arriba a la derecha, donde encontrarás un interruptor. Salta sobre el coleóptero con las alas abiertas y pulsa el interruptor. Ahora ve hacia abajo a la izquierda, donde una nueva platafoprma habrá aparecido. Salta sobre las mariposas para alcanzar la plataforma y encontrarás cinco estrellas, un 1-Up y la clave para un bienvenido nivel de bonus.

Nivel 2

En este nivel, dirígete hacia el ascensor, y cuando subas hasta lo más alto, sal y espera cinco segundos. Ahora, camina hacia la izquierda del ascensor y llegarás a un piso más. Camina a la derecha y dejate caer en el agujero. Mickey entrará en una habitación oscura, en donde tendrás que dirigirle hacia los ojos que se ven en la oscuridad. Ve a la dereceha para conseguir las estrellas y una vida extra. También encontrarás al misterioso Mad Doctor Mickey.



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.



SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes. Sabemos que este mes no hay cupón, pero puedes fotocopiar el del mes pasado y enviarlo.

Venta

VENDO juego de Mega Drive a 2.500 pesetas. El juego es «Mystic Defender» y juegos de Master System por 2.000 y 3.000 pesetas. Preguntar por Jose.TF:91-6752416.

VENDO 10 juegos de Mega Drive por 25.000 pesetas. Sólo Madrid. Llamar al 91-7399102 sólo los fines de semana. Algunos de los juegos son: «MegaBomberman», «FIFA Soccer», «NBA Shodown». Preguntar por Sergio.

VENDO Master System con 2 mandos y pistola, más 5 juegos. Todo por 16.000 pesetas. Preguntar por Julio. Llamar por la noche a partir de la 13:00 horas. TF: 93-2464637.

VENDO el juego de Mega Drive: «Super Street Fighter 2» y «Super Wrestlemania» por 10.000. Preguntar por Pau. TF: 93-3719041.

VENDO Mega Drive con 4 pads (2 de 6 botones, como nuevos) y con el «FIFA Soccer 95». No vendo por separado. Sólo por 16.000 pesetas. Sólo Elche y Alicante ciudad. Preguntar por Juan. TF: 96-5451463.

VENDO consola Mega Drive con dos mandos y el juego «Sonic» por 13.000 pesetas. Esta a estrenar. Llamar al TF: 981-460386. Preguntar por J. Abelardo.

VENDO 32X en perfecto estado, más «Star Wars» por 30.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 977-200965. Llamar a partir de las 20:00 horas y preguntar por Javi. Sólo Tarragona.

Intercambio

CAMBIO el juego de Master System: «Terminator II». Nuevo con trucos, por alguno de estos: «Daffy Duck in Hollywood», «Dinamite Heady», «Tiny Toons», «X-Men», «Presing Cath» o «Mortal Kombat». Preguntar por Jose. TF: 926-611076.

CAMBIO los 8 siguientes juegos de Mega Drive por CD: «NBA Jam», «Marko´s Magic Football», «Skitchin», «Bart's Nightmare», «Gunstar Héroes», «B.O.B.», «Evander Holyfield's» y «Two Crude Dudes». Preguntar por Jose Ramón. TF: 91-7112269.

CAMBIO juegos de Mega Drive. Pero sólo Logroño. Enviadme dirección y teléfono para contactar. Santiago Gómez Mata, Avd. La Sierra, 40=2º Izda. 26300 -Najera- (La Rioja).

CAMBIO Mega CD con Mega Drive y Super Nintendo. Con muchos y variados juegos. Todo por una Neo Geo CD con o sin juegos. Si tienes juegos de lucha mejor. Os espero. Preguntar por Israel. TF: 976-440715.

CAMBIO juego «Sonic 2» por el «Jungle Book», «Dynamite Headdy» o «Aladdin» de la Game Gear. Preguntar por Iván. TF: 983-541923. Llamar al mediodía.

CAMBIO «James Bond» y «Arch of Rival» por «Dune» para Mega Drive. Preguntar por Daniel. TF: 96-3307875.

Varios

QUISIERA CAMBIAR o vender el o los packs 1 y 2 de Mega Drive por 2.000 pesetas o cambiarlos por «Sonic 2», «Pitfall», «Earthworm Jim», «NBA Live 95» y «Jurassic Park». Sólo Madrid. Preguntar por David. TF: 91-6717115.

VENDO Game Boy con Handy Boy, maletín y 30 juegos. Entre ellos: «Batman 2», «Star Trek», «The Addams Family», etc. Vendo por 15.000 pesetas o cambio por Game Gear con 1 o 2 juegos. Llamar de 9:00 a 10:00 de la noche. Preguntar por Juan Fra. Su precio real es de 26.000 pesetas. Así que aprovechaos. TF: 95-4943646.

VENDO O CAMBIO Atary con más de 150 juegos y 4 mandos por 4.000 pesetas o cambio por juego de Mega Drive. Llamar de 9:00 a 10:00 horas de la noche. Preguntar por Juan Fra. TF: 95-4943646.

VENDO Nintendo con pistola, 2 mandos, 1 joystick y 9 juegos a 10.990 pesetas o la cambio por Mega Drive o Super Nintendo sin juegos. Sólo Málaga. También vendo los juegos solos. Preguntar por Jorge. TF: 952-213567.

VENDO para Mega Drive «Spiderman», «X-Men» y «Double Dragon 3» por 3.000 pesetas cada uno o 5.000 pesetas los dos. Compro «Jurassic Park» y «Robocop 3» por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Jose. TF: 949-830157.

VENDO «Streets of Rage». También cambio «Simpson Vs the Space Mutants» por «Tiny Toons». Llamar al TF: 91-3068358. Preguntar por Aitor.

VENDO los siguientes juegos para Mega Drive: «Virtua Racing», «FIFA Soccer» por 6.000 pesetas. También vendo para Mega CD: «Rebel Assault» por 7.000 pesetas. Admito cambio por «LandStalker». Sólo Madrid. Llamar fines de semana. Preguntar por Bernardo. TF: 91-7475949

Clubs

EN MI CLUB podéis entrar, mandando vuestros datos a: Miguel Molina Camacho, c/Bruselas, 22-Pta. 3 1º A. 41012 (Sevilla), junto con 30 pesetas en sellos para envíos. Sólo Mega Drive.

SI DESEAS cartearte con amigos, saber algún truco, etc... Escribe a: David Delgado Luna, c/Luis Ortíz Muñóz, 8-Blq.226 1º B. 41013 (Sevilla).

HE FORMADO un club sólo para usuarios de Mega Drive. Habrá sorteos cada 2 meses de un juego del momento en Mega Drive. Mandad sólo 500 pesetas. Escribir a: Antonio Martín Marín, c/ Prolg Gabriel y Glocon, 4-4º D. 37700 -Bejar- (Salamanca).

CLUB DE ROL Dragon Quest, rol en general, hay concursos, magazines, intercambios de comics y las veinte primeras cartas entrarán en un fabuloso sorteo. Tendréis carnets de socios. Escribid a: David Cárdenas Iglesias, c/Almagro, 28-5º D. 28904 -Getafe- (Madrid).

¡EH! si tienes entre 12 y 15 años, te gusta la serie «Dragon Ball», los juegos de rol y tienes una Mega Drive, ¿qué haces ahí sentado? Chicos y chicas de toda España. No tengáis dudas y escribid a: Cristina Orenes Parra, c/Puertas Tahullas, 20-5ª 3. CP: 03203 -Elche- (Alicante).

Compra

COMPRO de Mega Drive: «Super Hang-On», «688 Attack Sub», «Dune 2: Battle of Arrankis», «Jungle Strike», «Desert Strike», «Urban Strike» y «After Burner II». Llamar en horas de comida. Preguntar por Jose Mª. TF: 93-8044978.

COMPRO Mega Drive con o sin juegos. Precio a convenir. Llamar de 2:00 a 3:00 horas o de 10:00 a 12:00 horas. Preguntar por Javier. TF: 983-541953.

COMPRO los juegos de Mega Drive: «Fifa Soccer 95» por 3.000 pesetas, «Puggsy» por 2.000 pesetas o también «Sonic & Knuckles» por 2.000 pesetas. Llamar al TF: 986-350244. Preguntar por Iván.

COMPRO el juego «Sensible Soccer» para Master System. Precio a convenir, no inferior a 3.000 pesetas. Llamar por las tardes a partir de las 18:00 horas. Preguntar por Salvador en el TF: 93-4905782.

No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

TODOSEGA

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.



Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

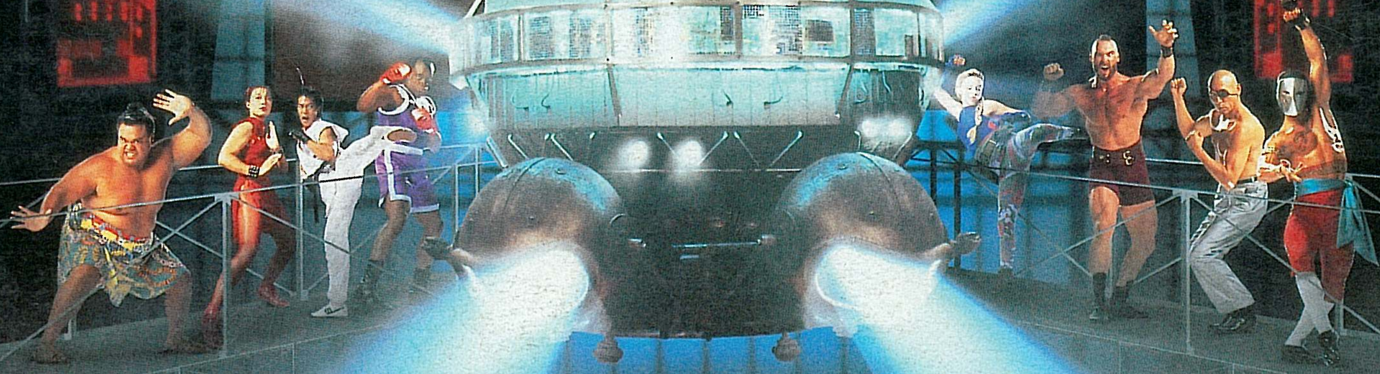
SUSCRÍBETE

JEAN-CLAUDE
VAN DAMME

RAUL
JULIA







STREET FIGHTER

ESTRENO 7 ABRIL

LA ULTIMA BATALLA

COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTA UNA PRODUCCION EDWARD R. PRESSMAN Y CAPCOM CO., LTD. JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FITGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA KYLIE MINOGUE Y WES STUDI MUSICA DE GRAEME REVELL PRODUCTOR EJECUTIVO DE LA MUSICA BARRY LEVINE LINEA DE PRODUCCION GRANT HILL PRODUCTORES ASOCIADOS AKIO SAKAI KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI DISEÑO DE VESTUARIO DE "BISON" MARILYN VANCE DISEÑO DE VESTUARIO DEBORAH LA GORCE KRAMER MONTADA POR DOV HOENIG A.C.E. ANTHONY REDMAN A.C.E. DISEÑO DE LA PRODUCCION WILLIAM CREBER DIRECTOR DE FOTOGRAFIA WILLIAM A. FRAKER A.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS TIM ZINNEMANN JUN AIDA SASHA HARARI BASADA EN EL VIDEO JUEGO "STREET FIGHTER II" DE CAPCOM PRODUCIDA POR EDWARD R. PRESSMAN Y KENZO TSUJIMOTO ESCRITA Y DIRIGIDA POR STEVEN E. DE SOUZA

COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

CAPCOM

DIGITAL dts SOUND

COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC.